Broj 44 12/08 · CENA 60 DIN • 30 DEN • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJITE PSP, PLAYSTATION 2 i NINTENDO Wii

www.screenfun.rs

BRAVO

SCREENFUN

Petica

CoD: World at War

Opet Drugi svetski rat! Ovog puta ukrštate bajonete sa vojnicima imperijalnog Japana

Parkur parada

Mirror's Edge

Cyberpunk devojke u misiji rušenja režima. Gameplay koji luči adrenalin ali i izaziva mučninu

6 kartica na testu

LARA CROFT TOMB RAIDER UNDERWORLD

Sa Larom i pod zemlju

9 771451 992008 00044

COLOR PRESS GROUP

WoW: Wrath of the Lich King

Fiks za milione igrača: Nova klasa, nova profesija, nove instance

NFS: Undercover

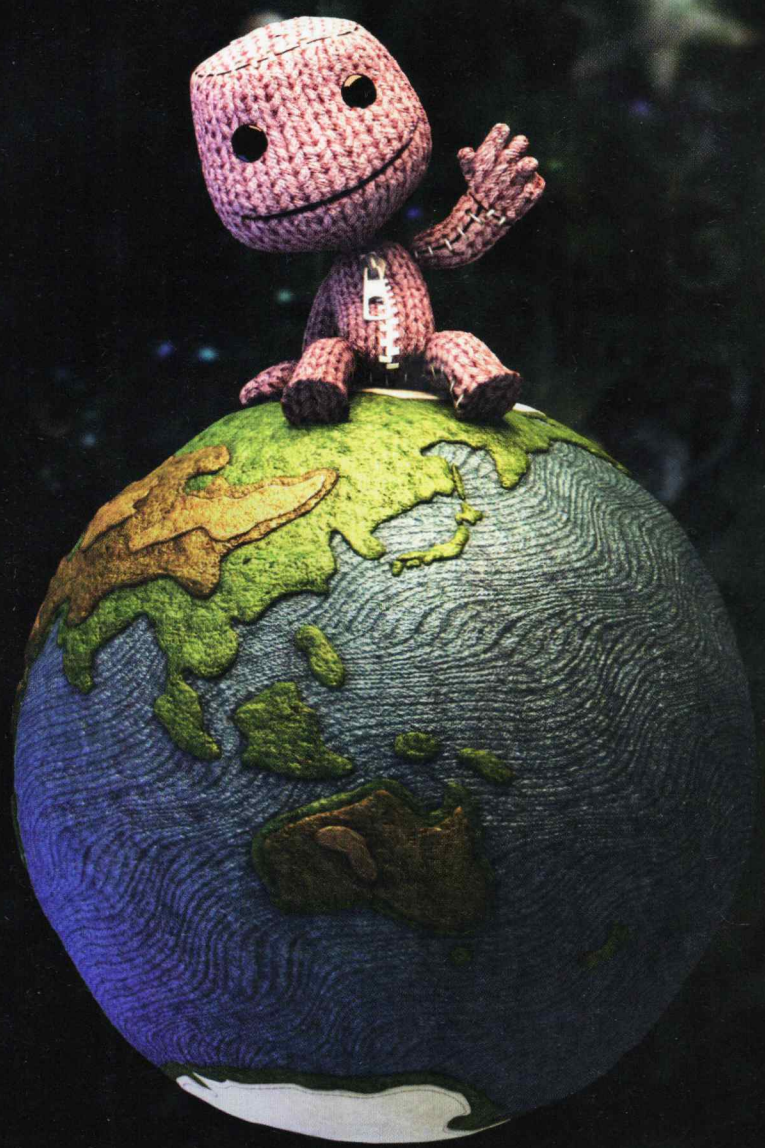
Potrebu za brzinom zadovoljite na nekom drugom mestu

Command & Conquer: Red Alert 3

Crvena armija se vratila u strategiji vrednoj svog renomea

Za PC i konzole • Posteri • Top-liste • Hardware • Zabava • Ankete

"PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation.
This is living is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



LittleBIGPlanet™

Od novembra na PlayStation 3 konzoli.

www.littlebigplanet.com

CT Computers
Member of
ComTrade Group

Autorizovani distributer za Srbiju
rs.playstation.com

This is living

PLAYSTATION 3

Reč urednika

Ako među vama ima onih koji veruju u Deda Mraza a još nisu bili na ovogodišnjoj "Ho-ho!" seansi na njegovom kolenu, evo liste stvari koje možete da tražite od njega i koje bi svima nama gamerima dobro došle u novoj godini. Poželite pojeftinjenje hardvera i video igara u novoj 2009. godini. Kako sad to, pitate se? Ukoliko barem malo pratite vesti, sigurno ste primetili da se keyword "recesija" ponavlja nebrojeno puta. Za neupućene, to je neka frka sa bankama koje nemaju dovoljno keša, pa su rešile da malo iskuliraju, a za to vreme rukovodeći u kompanijama od nervoze grickaju nokte (i poneko prasence i rusku salatu) jer nemaju da isplate plate. Građanstvo nema para pa slabije kupuje i onda, navodno, cene padaju. Cene stanova odoše dole, slično je i sa benzinom, ali koga briga za te stvari. Nas

interesuje hardver i igre, Deda Mraze! Dosta si rešavao probleme matoraca, ajde malo baci pogled na nas igrače! Znamo da je Deda Mraz verovatno uvređen brojnim imbecilnim "video igricama" u kojima treba da ubijate irvase praćkom ili da simpatičnog dedicu u crveno-belom odelu češete po garavom odžaku u cilju dostavljanja tupavog poklona nekom krezubom derištu. Izvini, Deda Mraze, ali ako nam ispuniš želju u Novoj godini potrudićemo se da se tvoj lik proguramo u mnogo kvalitetnijim naslovima. Šta kažeš na to da budeš najteži boss u 25-man instanci u novoj ekspanziji World of Warcraft: Wrath of Santa Claus? Ili, na primer, da Mario u njegovoj sledećoj platformskoj avanturi ne spasava princezu Peach nego upravo tebe? Ne bi bio problem ni da se novi Saints Row zove, na primer, Saint Nicholas Row. A? OK, ti vidi šta ti se sviđa, a mi ćemo do tada pomoći Lari da se iščeprka iz podzemlja.

Igor Conić

LittleBigPlanet
Najbolja platforma u sezoni
str. 19

2 poklon postera:
Call of Duty: World at War
Tomb Raider: Underworld

Special

6 **Strateški vodiči**
Igre koje su presudno uticale na razvoj žanra strategije

Preview

4 **Star Wars: The Old Republic**
Svetlosne sablje, sila, Dždedaj vitezovi i Sit lordovi

10 **Kada će stići?**
Raspored izlaženja igara

Test

po abecednom redu

26 C&C: Red Alert 3
20 Call of Duty: World at War
49 Dragon Ball Z: Infinite World
18 Gears of War 2
24 Gothic 3: Forsaken Gods
30 Guitar Hero: World Tour
35 High School Musical 3: Senior Year DANCE!
44 James Bond: Quantum of Solace
38 Left4Dead
19 LittleBigPlanet
53 Madagascar: Escape 2 Africa
22 Mirror's Edge
42 MotorStorm: Pacific Rift
51 MySims
48 Naruto: Ultimate Ninja Storm
40 Need for Speed: Undercover
43 Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir
50 Pyroblazer
28 Resistance 2
29 Sillent Hill: Homecoming
46 Spider-Man: Web of Shadows
54 Tom Clancy's EndWar
16 Tomb Raider: Underworld
52 World of Goo
36 WoW: Wrath of the Lich King

Fun

58 **Mega poster**
Četvrti i poslednji deo mega postera. Stigli ste do kraja!

60 **Svaštara**
Top-lista, Igre za pusto ostrvo, Surftips

62 **Game Over**
Igrački horoskop, ScreenFunShot

Hardware

56 **Grafičke za svaki džep**
Pun spektar kartica na tržištu

Još u ScreenFunu

12 **Vesti**
Stižu nam Fallout 3 ekspanzije!

14 **A sada malo vi**
Ko pita, taj dobije nagradu... ako je zanimljiv

11 **Osvojite PSP**
Pošaljite SMS i pomolite se

53 **Osvojite Wii**
Wii za jednog srećnika

63 **Osvojite PS2**
PlayStation 2 za sada. Možda bude i PS3

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Svetlosne sablje, Sila, Dželaj vitezovi i Sit lordovi. Vi i hiljade drugih igrača u nemilosrdnom okršaju Imperije i Republike

Daj, prestani da daviš!

Junaci merkaju sablje...

Pre pet godina ekipa iz razvojnog studija Bioware, poznatog po svojim fantastičnim RPG ostvarenjima (Baldur's Gate 1 i 2, Neverwinter Nights, Mass Effect...), odlučila je da napravi igru u Star Wars okruženju koja neće pratiti dešavanja iz filma već će se odvijati nekoliko hiljada godina ranije kada je galaksija još bila puna Dželaj vitezova i Sit lordova. Ovaj potez rezultovao je igrom Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR) koja je naišla na odlične kritike i reakcije, kako fanova serijala tako i svih igrača koji sebe smatraju ljubiteljima RPG žanrova. Nakon toga usledio je i isto tako uspešan drugi deo, a među igračima su lagano počele da kruže glasine o novom MMORPG-u studija Bioware, mada niko nije mogao tačno da kaže o kojoj tematici se radi. Nedavno su glasine potvrđene i na radost mnogih igrača radi se o igri koja će imati postavku iz KOTOR serijala.

Vreme odvijanja igre je 300 godina nakon događaja iz drugog dela i vrti se oko jednog od najkontroverznijih događaja u Star Wars univerzumu, takozvanog Coruscant Sporazuma kojim je sklopljeno primirje između nekada ujedinjene Republike i moćne Sit Imperije koju je tada vodio Imperator Naga Sadow. Ovaj sporazum više je predstavljao dogovor o predaji Republike, nego mirovni sporazum jer je njime prepuštena kontrola nad mnogim planetama Sit Imperiji. Ovakak rasplet događaja počeo je da stvara nezadovoljstvo unutar Republike, kao i gubitak poverenja prema članovima Dželaj reda koji su morali da prebace sedište svog vrhovnog veća sa planete Coruscant na planetu Tython, gde su pokušavali da nađu način da povrate veru u red, ali i da se pozabave istraživanjem novootkrivenih ruševina koje su krile prastare mračne tajne.

Primirje nije baš najbolje rešenje ni za jednu od strana i rat je na pomolu, a vi se nalazite u centru svega. Na početku igre moći ćete da izaberete jednu od zaraćenih strana, ali to ne znači da ćete tim izborom automatski biti "dobri" ili "zli". Kako je najavljeno, izbor političkog opredeljenja uticaće na izbor klasa, a sve ostalo je na vama. Kao i u prethodne dve igre, samo vaši izbori i odluke tokom igre uticaće na kreiranje vaše ličnosti. Možete čak biti i Sit lord koji veruje da će svojim postupcima promeniti stavove Imperije nabolje, ali i Dželaj vitez koji je na ivici da prevagne na tamnu stranu. Glavno objašnjenje leži u činjenici da nisu svi pripadnici Sit Imperije podrazumevano "zli" jer treba uzeti u obzir činjenicu da su njihovi preci proterani u Outer Rim, deo galaksije koji je slabo naseljen i veoma nepristupačan. Napadom na Republiku prema kojoj vam je usađena mržnja za vas, u stvari, predstavlja povratak kući po ono što smatrate da vam pripada, ali nakon napada možda ćete početi da razmišljate u drugom smeru jer vam se neće svideti ono što ste postali.

Pored očekivanih elemenata koje sadrži svaki MMORPG, The Old Republic treba da uvede i novi element, a to je ozbiljna pozadinska

Mining droidi postali su malo nervozni

Truperi uzvraćaju istom merom

Tython: Poprište velike bitke

priča koja će se kreirati oko svakog igrača i razvijati na osnovu njegovih odluka i postupaka kroz igru. Biće podržan i sistem pratioca, poznat iz prethodnih igara, pa ćete moći da vodite i jednog saborca koji će imatu karakter, što znači da će moći da se sukobi sa vama ako se ne slaže sa nekim odluka, čak i da vas izda (ili vi njega), a ako se radi o pratiocu suprotnog pola, postojaće šansa i za stvaranje romantične veze. Sve ovo zavisi samo od vas i vaših odluka, kao i načinu građenja odnosa sa pratiocem. Ako budete bili dovoljno vešti, možda ćete moći da ga naterate čak i da promeni ubeđenja. Dijalozi će, svakako, imati veliki uticaj na dešavanja u igri pogotovo ako se zna da se radi o unapređenom sistemu dijaloga iz igre Mass Effect.

Klase koje su zasad potvrđene su dždaj vitez i sit lord, dok se ostale i dalje drže pod velom tajne mada su iz razvojnog tima došle informacije da će se raditi o klasama kakve su fanovi i očekivali da vide u ovakvoj igri.

Igra je u ranoj fazi razvoja, tako da o datumima objavljivanja nema ni nagoveštaja, ali u svakom slučaju, dobili smo nešto o čemu ćemo razmišljati u narednom periodu.

Ovaj naslov će svakako osvežiti MMORPG scenu pogotovo što se radi o poznatoj postavci, a reputacija razvojnog studija koji stoji iza njega skoro da je sama po sebi garancija kvaliteta.

Star Wars: The Old Republic

ŽANR: MMORPG
IZDAVAČ: LucasArts
BROJ IGRAČA: Massive Multiplayer
TERMIN: Nepoznato
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: S obzirom na to da Star Wars Galaxies nije postigao željeni uspeh, nadamo se da će ovaj MMORPG naići na mnogo bolji odziv među fanovima.

Tekst: Vladislav Herbut

Vesela družina

Šta nas sve čeka u igri

Dashad companion

Terentatek živuljka

K'Lor'Slug

Sith igrač

STRATEŠKI VODIČI

Igre koje su inovativnim idejama prodrmale žanr strategije

Kada se spomene žanr strategija, na pamet vam padaju tri osnovna pravca: real-time strategije, potezne strategije i upravljačke strategije. Neki od najpoznatijih predstavnika prvih svakako su Command & Conquer serijali, Warcraft, Starcraft itd. Drugi pravac predstavljaju serijali Heroes of Might & Magic i Disciples, dok su najpoznatije igre iz trećeg svakako serijali Civilization, Europa Universalis i igre sa Sim prefiksom (na primer, SimCity). Ipak, u ovom žanru nije uvek sve tako crno-belo. Postoje naslovi koji ne mogu tako lako da se smeste ni u jednu od ovih kategorija, da li zbog kombinacije pravaca, kombinacija sa drugim žanrovima ili zbog implementacija nečeg potpuno novog. Ono što je, svakako, zajedničko za igre koje će biti opisane u daljem tekstu jeste to da su svojim idejama bukvalno prodrmale ovaj žanr. Neke od njih čak su uzrokovale i formiranje novih podžanrova jer se nakon njih pojavilo mnogo naslova koji su ih koristili kao uzor. Većina ovih naslova starijeg je datuma jer je činjenica da se nekad mnogo više davalo na sadržaj igre nego na izgled, ali i danas se pojavljuju igre koji su direktni "potomci" ovih strategija.

Tekst: Vladislav Herbut

UFO: Enemy Unknown

Vi ste jedina odbrana Zemlje od invazije vanzemaljaca

Kada se ova igra pojavila pre 15 godina, nije bilo nikakvih pompeznih najava i milionskih reklama, osim vesti u ponekom časopisu, a ipak se radi o igri koja je napravila totalni haos među igračima strategija. Kombinacija potezne squad based (strategije u kojima vodite odred, gde je svaki vojnik zasebna jedinica) i upravljačke strategije u kojoj ste preuzimali komandu nad internacionalnom organizacijom zaduženom za odbranu Zemlje od invazije vanzemaljaca. Igra je bila podeljena u dva dela od kojih je jedan bio upravljačkog tipa, gde ste razvijali svoju bazu, gradili nove baze, proučavali nove tehnologije i ispitivali vanzemaljske, regrutovali naučnike i vojnike i pratili vanzemaljske aktivnosti po celom svetu. Drugi deo, potezna strategija, aktivirao se u situacijama kada ste slali odred vojnika da ispita olupine srušenog svemirskog broda ili aktivnosti vanzemaljaca u naseljenim mestima. Mnogi će pomisliti kako ovakva igra može da bude interesantija i zaraznija od, na primer, Starcrafta, ali način na koji su ukombinovana ova dva pravca, atmosfera tokom cele igre i osećaj konstantnog napredovanja napravili su od ove igre pravi hit među fanovima strategija, a i šire. Nakon prvog dela izbačena su još dva zvanična nastavka (X-COM: Terror from the Deep i X-COM: Apocalypse) koja su takođe bila izuzetno uspešna. U poslednjih nekoliko godina pojavili su se neki nezvanični nastavci ove igre (UFO: Alien Invasion, UFO: Aftermath, UFO: Aftershock, UFO: Extraterrestrials i UFO: Afterlight) s tim da svi osim poslednjeg nisu postigli veći uspeh od statusa blede kopije, a poslednji je delimično uspeo da zagrebe površinu trona na kojem stoji prvobitna trilogija.

IZDAVAČ: Atari
DATUM IZLASKA: 31. decembar 1993.

Jagged Alliance

Plaćenici nisu nikad bili zabavniji

Još jedna potezna squad based strategija, ali ovoga puta sa elementima menadžerske simulacije. Vodite odred plaćenika sa kojima treba da oslobodite ostrvo državu Metavira negde u Južnoj Americi od tiranina koji je preuzeo vlast nad njom. Na početku imate ograničena novčana sredstva sa kojima možete regrutovati svojih prvih nekoliko plaćenika i osloboditi prvi sektor ostrva. Njih ima ukupno 60 i oslobađate ih redosledom kojim želite (naravno, uz ograničenje da možete napadati samo sektore koji se graniče sa nekim od oslobođenih). Pored angažovanja plaćenika, morali ste da angažujete i lokalno stanovništvo za potrebe sakupljanja plodova specifičnog drveta koje raste samo na ovom ostrvu (to vam je ujedno i izvor zarade), kao i za treniranje milicije koja će čuvati pogranične sektore. Iako naočigled ne deluje kao ništa posebno, već posle prvog sata igranja shvatili biste zašto je ovaj serijal toliko visoko kotiran. Ono po čemu je ova igra specifična upravo su plaćenici koje vodite. Agencija A. I. M., preko koje ih regrutujete, poseduje prilično širok spektar ljudi od kojih svaki ima zasebnu ličnost. Da, dobro ste pročitali, svaki plaćenik ima svoju ličnost. To znači da pored razlika u osobinama (snaga, preciznost, spretnost...) i naoružanju svaki od njih ima i sopstveni glas, stav prema poslu, izgrađene odnose sa nekim od plaćenika, specifične zahteve i slično. U zavisnosti od sastava odred možete doživeti razne situacije, neki plaćenici se ne podnose, drugi su stari prijatelji, neki nerviraju sve ostale članove itd. Plaćenici sa visokim znanjem mehanike mogu da popravljaju oružje, vojnici sa poznavanjem medicine lečiće rane ranjenika koji će neko vreme biti vezani za bazu dok se ne oporave, a specijalci za eksplozive mogu sami da prave razne eksplozivne naprave.

Drugi deo igre bio je još bolji jer je unapredio sve aspekte igre i predstavlja jedan od primera kako neke igre skoro bez ikakve reklame mogu da dospeju u sam vrh najprodavanijih i najpopularnijih naslova.

IZDAVAČ: Sir-Tech
DATUM IZLASKA: 1994.

Full Spectrum Warrior

Ako ste želeli da osetite kako je biti u koži vođe odreda američkih vojnika u urbanim sukobima, ovo je bila prava igra za vas

Svako ko bi bacio pogled na slike iz ove igre, bez sumnje bi pomislio da se radi o veoma kvalitetnoj taktičkoj squad based pucačini, ali istina je daleko od toga. Iako su prva tri pojma koja opisuju igru tačna, uopšte se ne radi o pucačini, već o strategiji zato što nikada nećete imati direktnu kontrolu nad vojnicima. Igra koja se inicijalno koristila u trening programu američke vojske predstavlja simulaciju upravljanja odredom vojnika u oružanim sukobima na Srednjem istoku. Posle veoma dobro urađenog tutorijala koji će vas uvesti u tajne upravljanja odredom, preuzimate kontrolu nad dva odreda američkih vojnika čiji je konvoj napadnut i sada moraju da se izvuku iz te zone i usput izvrše poneki zadatak radi boljeg onesposobljavanja neprijateljskih snaga. Samo izvođenje više deluje kao neka vrsta logičke igre jer svaka situacija na koju nailazite ima jedno ili više rešenja koja morate pravovremeno da primenite. Možete izdavati naredbe svakom vojniku ponaosob ili celom odredu odjednom i najčešće se te naredbe svode na napredovanje, sakrivanje iza zaklona, pružanje podrške drugom odredu i slično. Primera radi, naiđete na mitraljesko gnezdo: jednom odredu naredite da konstantno puca po neprijateljskom položaju ne dozvoljavajući im da izvire iz zaklona, a za to vreme drugi odred pošaljete da ih zaobiđe i napadne sa boka. Veštačka inteligencija vaših vojnika, ali i protivnika na prilično je visokom nivou tako da nećete morati stalno da ih nadgledate da li izvršavaju zadate komande ili ne, već to vreme možete da iskoristite za planiranje sledećeg koraka. Jedini problem u igri jeste to što je izbor taktičkih mogućnosti prilično sužen tako da se vremenom može pojaviti osećaj monotonije. Ipak, ovakav način izvođenja i upravljanja svakako je uneo novine u žanr strategija.

IZDAVAČ: THQ
DATUM IZLASKA: 1. jun 2004.

Ground Control

Taktičke mogućnosti u kombinaciji sa velikom dozom realnosti nateraće vas da upregnete moždane vijuge

Po čemu je Ground Control toliko specifičan? Kao prvo, to je jedna od prvih real time strategija urađenih potpuno u 3D grafici i to sa veoma visokim stepenom detalja što je za vreme kada se igra pojavila bio izuzetan uspeh. Druga stvar jeste ta što je u pitanju jedna od prvih uspešnih taktičkih real time strategija sa visokim stepenom realnosti. Nije bilo građenja baze i proizvodnje jedinica kao u većini drugih igara ovog žanra već ste između misija regrutovali jedinice koje ćete voditi u misiju i svaka preživela vam se prenosila u sledeću misiju. Jedinicama i odredima mogli ste čak i davati imena kako biste ih izdvojili u odnosu na druge, što je i doprinosilo većem vezivanju za vojnike. Taktička komponenta se osim ograničenog broja jedinica ogledala i u raznim situacijama na bojnom polju. Jedinice sa uzvišenja su pravile veću štetu, napadi sa bokova i leđa bili su mnogo uspešniji, čak ste mogli da sakrijete jedinicu u mračnu senku i pravovremenim napadom iz zasede da brzo uništite drugu, za šta bi vam inače trebalo mnogo više vremena. Na višim nivoima težine postojala je i mogućnost, takozvane, "prijateljske paljbe" što znači da ste mogli da oštetite i sopstvene jedinice ako bi se našle na liniji paljbe. Ovo je i danas veoma retka opcija u strategijama. Iako zvučni efekti nisu bili vrhunskog kvaliteta, još jedna specifičnost ove igre ogledala se u dinamičnom zvuku, što znači da ste odzumirani mogli da čujete žamor borbe, ali ako biste zumirali kameru, mogli ste da razaznate zvukove svake jedinice pojedinačno.

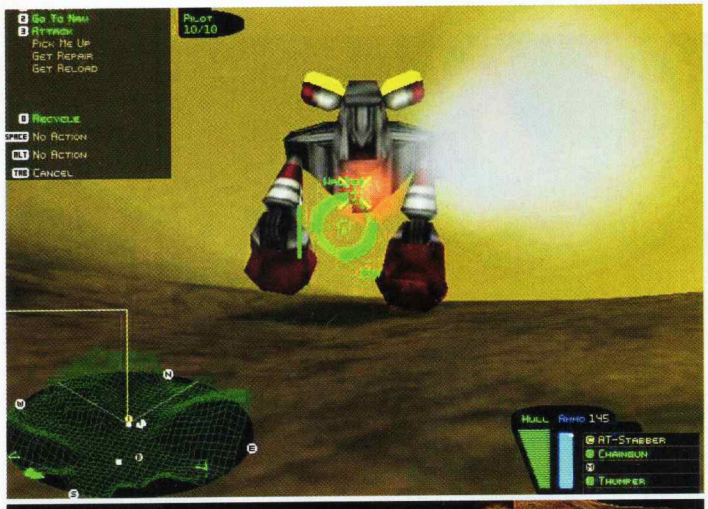
IZDAVAČ: Sierra Entertainment
DATUM IZLASKA: 31. maj 2000.

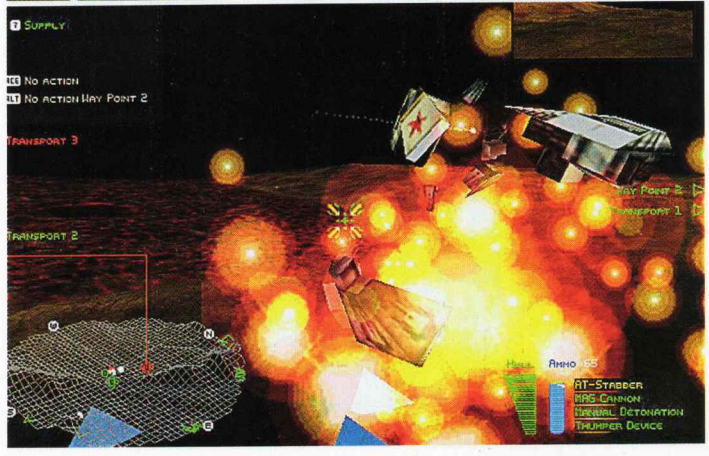
Battlezone

Razvoj hladnog rata na način koji niste mogli ni da zamislite

Battlezone predstavlja skoro nezamislivu kombinaciju. Spoj pucačine iz prvog lica i real time strategije. Iako igra deluje futuristički, zapravo se radi o alternativnoj istoriji. Posle kiše meteorita, negde između 1960. i 1970. godine, otkriven je biometal koji krasi dosad neviđena izdržljivost i otpornost, a izgleda da poseduje i sopstvenu svest. U trci da se što pre domognu većih količina ovog metala, Amerikanci i Rusi kreću u svojevrsnu svemirsku trku koja će ih dovesti čak do Jupitera i Saturnovog meseca Titana.

Igru pratite iz kokpita svog tenka sa kojim pored toga što uništavate protivničke jedinice treba i da upravljate izgradnjom baze, prikupljanjem resursa, proizvodnjom novih jedinica i to sve dok i sami učestvujete u borbama. U svakom momentu mogli ste iskočiti iz osnovnog tenka i nastaviti peške. U ovom režimu postoji mogućnost da snajperom ubijete pilota protivničkog vozila i zauzmete njegovo mesto ili da pređete u bilo koje od svojih vozila. Sam interfejs za strateško upravljanje bazom i jedinicama prilično je dobro implementiran tako da biste brzo pohvatali sve konce i bez problema se uhvatili u koštac sa neprijateljem. Misije su raznovrsne plus što se sukobljavate na više planeta, pa su samim tim i tereni potpuno drugačiji. Strateški deo najviše je podsećao na Red Alert s tim da je i tematika slična (alternativni razvoj hladnog rata). Battlezone je igra koja je stvarno uspela da spoji nespojivo i da rezultat toga bude veoma zarazna igra koja savršeno kombinuje vaše strateško umeće i brze reflekse.





IZDAVAČ: Activision
DATUM IZLASKA: 28. februar 1998.

Spellforce

Zanimljiv koncept izgradnje baze i regrutacije heroja i jedinica

SpellForce je kombinacija arkadnog RPG-a (tipa Diablo) i real time strategije. Prvo kreirate svog lika i pored fizičkog izgleda određujete koje će mu osobine biti primarne čime mu, u stvari, određujete klasu. Na početku vodite samo svoj lik, ali kroz igru biste, bilo izvršavanjem misija, ubijanjem nekih protivnika ili kupovinom od specijalizovanih trgovaca dolazili u posed specijalnih runa. Rune su podeljene u dve grupe i jedna grupa sadrži duše palih heroja dok druga sadrži esenciju jedne od šest rasa. Rune koristite na posebnim oltarima koji se takođe dele na oltare heroja i oltare posvećene određenoj rasi. Oltari heroja služe da biste prizvali heroje iz runa koje nosite, dok oltari rasa služe da biste na njima mogli da regrutujete osnovnu proizvodnu jedinicu te rase (pod uslovom da posedujete runu). Pored runa morali ste da nabavite i planove za građevina i jedinice, koje zatim možete graditi i regrutovati. Naravno, svaka rasa ima svoje građevine i jedinice. Vaš glavni lik kroz igru skuplja iskustvo, napreduje po nivoima, razvija svoje osobine, prikuplja bolje oružje i opremu. Herojima se takođe može dodeljivati posebno oružje i oprema s tim da oni imaju unapred određene osobine, magije i iskustveni nivo tako da, kako napredujete kroz igru, morate da nalazite rune sa jačim herojima da biste imali šanse protiv neprijatelja. Iako je igra inicijalno bila puna bagova, vremenom je to ispravljeno kako patchevima tako i sa dve ekspanzije i može se reći da je ostavila bitan trag u žanru strategija. Bitno je naglasiti i to da je SpellForce bio prvenac razvojnog studija koji je zaslužan za ovo malo remek-delo.

IZDAVAČ: Encore Software Inc.
DATUM IZLASKA: 11. februar 2004.

Shogun: Total War

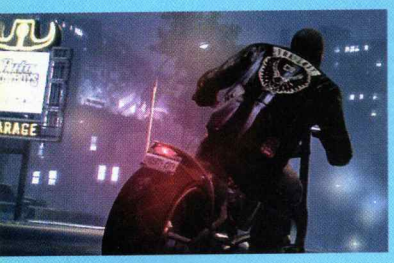
Začetnik serijala koji konstantno postavlja nove standarde i zadaje skoro nerešive domaće zadatke konkurenciji

Prvenac razvojnog studija Creative Assembly koji je ovaj studio podigao na sam vrh. Igra koja se pojavila u vreme kada je bio primetan očigledan nedostatak originalnih ideja u žanru strategija i kada su sve igre počele manje-više da liče jedna na drugu, Shogun je svojim konceptom izvođenja i izazovom koji je predstavljao postavio potpuno nove standarde. Igra je bila podeljena na dva dela, od kojih je jedan potezni i predstavljao je globalni upravljački deo gde ste na glavnoj mapi razvijali svoje teritorije, prikupljali poreze, regrutovali vojsku i izvršavali razne diplomatske akcije (od sklapanja saveza i objavljivanja ratova pa do špijunaže i slanja svojih ninđi i gejši u misije atentata i sabotaže). Drugi deo predstavljali su sukobi između armija, predstavljeni na bojnim poljima urađenim u 3D grafici gde su hiljade vojnika srednjovekovnog Japana ukrštali oružje. Borba za titulu Šoguna i vladavine nad celim Japanom bila je nemilosrdna tako da ste morali biti spremni na sve. Neprijatelji koriste svaku vašu slabost, ulaze u savezništvo samo ako im to trenutno odgovara i neće im predstavljati problem da vas izdaju ako primete dobru priliku. Negde na polovini igre mogli ste čak i birati da li ćete prihvatiti došljake iz Evrope, što će prouzrokovati negodovanje tradicionalista čime gubite mogućnost regrutacije nekih specijalnih jedinica, ali zato se otvara mogućnost kupovine jedinica naoružanih muskетama koje dominiraju u borbi na daljinu.

Ova igra započela je serijal Total War igara koje su same po sebi postale zaseban podžanr strategija koji oko sebe okuplja ogromnu bazu fanova. Nakon Shoguna usledili su Medieval, Rome i Medieval II, svaka sa svojom ekspanzijama. Uskoro se očekuje i nova igra u serijalu Empire: Total War.

IZDAVAČ: Electronic Arts
DATUM IZLASKA: 13. jun 2000.

Kada će stići...

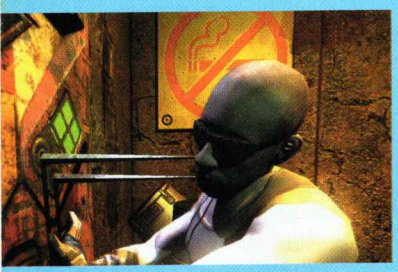


GTA IV: Lost and Damned

Nažalost, samo za Xbox 360. Vlasnici ove konzole moći će da uživaju u novom ekskluzivnom sadržaju.

DiRT 2

Codemastersova DiRT franšiza vraća nam se za novu rundu reli vožnje u 2009. godini. Još više blata, još više prašine.



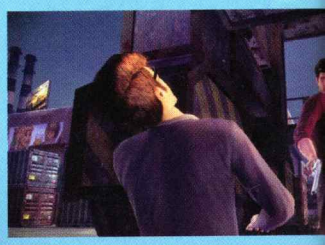
Riddick: Dark Athena

Escape From Butcher Bay doživljava svoj remake sa dodatnom single player kampanjom i multiplayer okršajem.

Gothic IV

Iako smo očekivali da će četvrti deo popularne RPG igre izaći znatno ranije, JoWood je objavio da će Gothic 4 izaći tek krajem 2009.

			pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
50 Cent: Blood on the Sand	akcija	IV kvartal 2008.		ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Aion: The Tower of Eternity	MMO	kraj 2008.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Banjo Kazooie: Nuts & Bolts	3D akcija	kraj 2008.		ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Batman: Arkham Asylum	akcija	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Battlefield: Heroes	3D akcija	IV kvartal 2008.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
BattleForge	RTS	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Battlestations: Pacific	RTS	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Bioshock 2	akcija	III kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Borderlands	ko-op akcija	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Burnout Paradise	vožnja	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Call of Duty: World at War	shooter	11. novembar	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Champions Online	MMORPG	II kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Conduit, The	FPS	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Cryostasis: The Sleep of Reason	FPS	IV kvartal 2008.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Damnation	shooter	kraj 2008.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Demigod	akcioni RPG	februar 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Diablo III	RPG	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Dragon Age: Origins	RPG	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Dungeon Hero	akcioni RPG	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Empire: Total War	strategija	februar 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	3. februar	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Final Fantasy XIII	RPG	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Ghostbusters	akcija	IV kvartal 2008.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Halo 3: Recon	akcija	IV kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Harry Potter and the Half-Blood Prince	akciona avantura	II kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Heavy Rain	akciona avantura	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Heist	akcija	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Highlander	akcija	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Imperium Romanum II	RTS	mart 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
inFamous	shooter	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
GTA IV: Lost and Damned	akcija	17. februar	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Just Cause 2	akciona avantura	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Killzone 2	shooter	februar 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Riddick: Dark Athena	akcija	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Lord of the Rings: Conquest, The	akcija	13. januar	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Majesty 2	RTS	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Gothic 4	RPG	kraj 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
PlayStation Home	virtual life	IV kvartal 2008.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Prince of Persia	akcija	2. decembar	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Prototype	akcija	II kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Quantum Theory	akcija	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	akcija	mart 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Resident Evil 5	II kvartal 2009.	4. novembar	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Rise of Argonauts	akcioni RPG	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
The Godfather II	sandbox akcija	kraj 2008.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Sims 3, The	simulacija	20. februar	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Skate 2	sportska	6. januar	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Sonic Unleashed	platformska	18. novembar	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Splinter Cell: Conviction	akcija	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Stargate Worlds	MMORPG	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Super Street Fighter II Turbo HD Remix	borilačka	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Tekken 6	borilačka	IV kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
This is Vegas	akcija	IV kvartal 2008.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Tom Clancy's H.A.W.X.	akcija	I kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Two Worlds: The Temptation	RPG	II kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Velvet Assassin	akcija	IV kvartal 2008.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Warhammer 40.000: Dawn of War II	RTS	II kvartal 2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Wheelman	akcija	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Wolfenstein	akcija	2009.	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
X-Blades akcija		I kvartal 2009.	2009	pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds

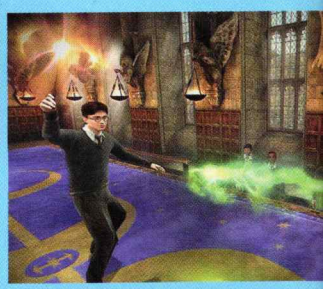


The Godfather II

U ulozi Dominic Corleonea treba da izgradite mafijašku familiju koja će harati gradom.

Dawn of War II

Sudeći po najnovijim informacijama nastavak u Warhammer 40.000 serijalu biće hit za pamćenje.



Harry Potter and the Half-Blood Prince

Kašnjenja i odugovlačenja naterali su Harija i njegovog polukrvnog princa da iskluliraju još jedno vreme.

Ghostbusters

Još jedna od igara koja je trebalo da se pojavi ove godine, ali je nažalost odložena za 2009. godinu.

Datumi izlaska važe za evropsko tržište

VIRTUAL SHOP

10% POPUST NA SVE IGRE

SVAKI 50. KUPAC DOBIJA POKLON

PROMOCIJE NOVIH IGARA PETKOM I SUBOTOM

NAJBOLJI IZBOR GEJMERSKIH KONFIGURACIJA

NEC AccuSync LCD73 (17") 6.990⁰⁰ din

NEC AccuSync LCD93 (19") 7.990⁰⁰ din

www.virtualshop.rs

Bul. Mihaila Pupina 85
011 311 20 49
MOB: 065 VIRTUAL

Kneza Višeslava 63
TC Bazar Vidikovac
011 3564 881
www.programmer.rs

Makedonska 30/Dečanska 5
TC Euro centar
011 337 4048

Osvojite Sony PSP

Rešenje za dosadne školske časove

Izbacite uljeza:
a) PS3
b) Wii
c) PSP

GMC-YU (www.gmc-yu.co.yu), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun psp.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun psp a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: c (Mario)
Andrija Mitrović, Smederevska Palanka (064806xxxx)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

IGRAČKA OLIMPIJADA

Na velikom finalu World Cyber Games 2008 održanom u nemačkom gradu Kelnu učestvovalo je čak 78 zemalja. Najbolje plasirana zemlja, na osnovu osvojenih medalja, ove godine jeste Koreja sa tri zlatne, tri srebrne i jednom bronzanom. Naši timovi nisu zabeležili značajnije rezultate, mada vredi pomenuti da je bilo uzbudljivo pratiti mečeve u kojima su naši pojedinačni igrači dominirali nad ostalima u svojim grupama i pobeđivali favorite i poznate svetske igrače. Specijalno želimo da pohvalimo našeg najmlađeg takmičara Nemanju Đurkića iz Jagodine, koji je ujedno i najbolje plasirani igrač reprezentacije Srbije, a koji je svoje rezultate postigao u igri FIFA 08.

TOM CLANCY MMO?

Ubisoft je poverio ekipi Massivea Entertainmenta, svom novopridošlom timu koji su kupili od kompanije Activision-Blizzard, da pravi nove MMO igre. Massive Entertainment u početku neće raditi na World of Warcraft pandanu, već na jednostavnijim MMO igrama koje su vrlo popularne u Kini. Potom će uslediti RTS i RPG igre smeštene u masivno multiplejer okruženje koje će na kraju najverovatnije rezultovati Tom Clancy MMO igrom.

UNCHARTED 2 OTKRIVEN

Nathan Drake nam se vraća u novoj avanturi pod imenom Uncharted 2: Among Thieves koja otkriva misterije iz XIII veka koje su se desile Marku Polu i njegovoj posadi. I ovoga puta igra će biti PlayStation 3 ekskluziva a Uncharted 2 će doneti free climbing mehaniku kao i stealth gameplay. Na igri će raditi studio Naughty Dog koji je poznat po Jak & Daxter avanturi.

Radijacija s

Sve igrače koji su uživali u postnuklearnoj Fallout 3 kampanji sigurno će obradovati činjenica da Bethesda planira da početkom sledeće godine izda tri ekspanzije za ovu fenomenalu igru. Naime, već u januaru stiže prva ekspanzija pod imenom Operation: Anchorage u kojoj ćete učestvovati u masivnim borbama na Aljasci između Amerikanaca i Kineza. Druga ekspanzija The Pitt, koju očekujemo u februaru, traži od igrača da se svrstaju u jednu od zaraćenih družina koje haraju ruinama grada Pitsburga. Poslednja ekspanzija pod imenom Broken Steel stavlja vas u ulogu člana grupe Brotherhood of Steel kako bi pronašla ostatke čuvenog The Enclavea. Pogađate, ova ekspanzija stiže u martu.

Sve pomenute ekspanzije izaći će za PC i Xbox 360, a do tada iz Bethesde stiže još jedno iznenađenje. Naime, polovinom decembra PC igrači moći će da skinu potpuno besplatni Fallout 3 level editor pod imenom G. E. C. K. (Garden of Eden Creation Kit).

AVANTURE TIRANINA

Ceville je tiranin i vladar bajkovite zemlje Faeryanis. Sudbina mu je ugrožena zato što je podanicima dosta njegovih tripova, pa je dobio nogu sa prestola. Na tron stiže kraljica Gwendolyn, ali Ceville se neće tako lako predati. U njegovom povratku u kraljevstvo možete mu pomoći upravo vi. Ceville je klasična point&click avantura koju razvija Boxed Dreams studio. Pravi se za PC platformu, a u naše krajeve treba da stigne početkom 2009. godine.

eširi

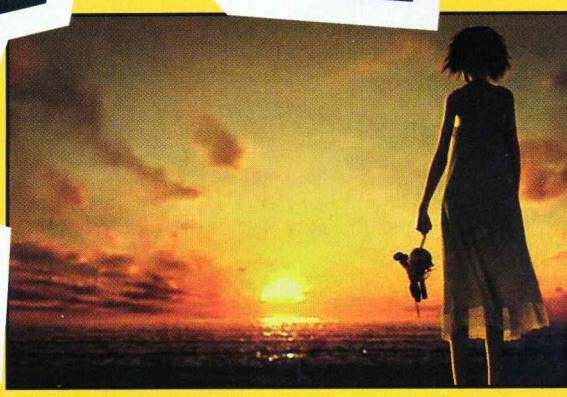
JOŠ JEDAN ORUŽANI NAPAD

Nastavak taktičkog shootera Armed Assault stiže nam u prvom kvartalu 2009. Pod kodnim imenom ARMA2 sprema se borbena simulacija sa strateškim elementima u kojoj ćete komandovati NATO specijalcima pod imenom Razor Team. Novi Armed Assault staviće akcenat na prevozna sredstva, pa u igri možemo očekivati oko 120 vozila i helikoptera. ARMA2 donosi nove likove, unapređeni AI kao i online multiplayer modove. Igra će izaći za PC i Xbox 360.

HE'S BACK!

Kompanija Warner Bros najavila je da će razvojni tim GRIN raditi na video igri Terminator Salvation, na osnovu istoimenog filma koji treba da se pojavi sledeće godine. GRIN je poznat po tome što je radio PC verziju igre Ghost Recon Advanced Warfighter 1 i 2 kao i igru Bionic Commando Rearmed, a pri tome trenutno radi i na igri The Wanted. Iako nije izneto mnogo detalja, Terminator

Salvation biće intenzivna akciona igra iz trećeg lica smeštena u postapokaliptičnu atmosferu 2018. godine. Igra se pravi za PC, PS3, Xbox 360, NDS i Wii, ali datum izlaska nije poznat.



BIOŠOK U MORU SNOVA

Paralelno sa pojavljivanjem PlayStation 3 verzije igre BioShock osvanuo je i trejler za nastavak igre koja je prošle godine osvojila laskavu titulu "Igra godine magazina ScreenFun". 2K Games potvrdio je da radi na igri BioShock 2: Sea of Dreams za PC, Xbox 360 i PlayStation 3. Drugih detalja o igri za sada nema, a jedino se zna da će se pojaviti u trećem kvartalu 2009.

A sada malo vi...

Pismo meseca

Bambusanje

Hi, ppl. Neću ni da pominjem da ste vi najbolji časopis... Ja idem na grafički smer i imam jedno jednostavno pitanje u vezi sa mojom profesijom. Želim da počastim sebe za Novu godinu grafičkom tablom, ali mi budžet nije nešto velik. Koju mi grafičku tablu preporučujete da je do 100 evra? Razmišljao sam o Wacom Bamboo One ili o običnom Wacom Bamboo. Šta vi mislite o tome? P. S. Srećni praznici!

Mihailo iz komšiluka

ScreenFun: Ćao, Mihailo iz komšiluka. Jesi li ti onaj što je bacao paradajz na naš prozor? Nisi, a? Nema veze. Ako želiš iole kvalitetniju grafičku tablu, onda se svakako moraš opredeliti na Wacom table. Naša preporuka za tablu do 100 evra ide Wacom Bamboo veličine A6. Srećni praznici i nacrtaj nam nešto lepo za poklon. Npr. zgradu ScreenFuna u paradajz sosu.

Kompanija Logitech poglanja laserski miš G5 namenjen igračima

Samo čekaj

Pozdrav za SF! Ovo je pismo meseca: Odem ja na pecanje u subotu i upecam zlatnu ribicu koja je imala tetovažu volana na ramenu. Kaže ona meni da će moje pismo, ako je pustim, biti proglašeno za pismo meseca, a ako je ne pustim, da neće više biti ScreenFuna. Ja je pustim i ona mi iz vode kaže da čekam 10. u mesecu.

Nemanja

ScreenFun: Bolje da si tražio neku lovu. Nema ništa. Poz.

Polovnjak

Pozdrav!!! Ima li nešto novo? Kod mene nema, sve je staro. Zato bih vas pitao nešto u vezi sa svojim kompom. Imam 256 MB memorije, a hoću da kupim još bar 1 GB. Imam procesor na 1,4 GHz, a želim da ga nabudžim na 4 GHz. Imam veoma lošu grafičku i želim novu (da bi mi Pure radio solidno), pa mi preporučite neku. Koliko bi me koštalo sve ovo i da li uopšte vredi kupovati ili jednostavno da nabavim novi komp?

Pozz od Stefana

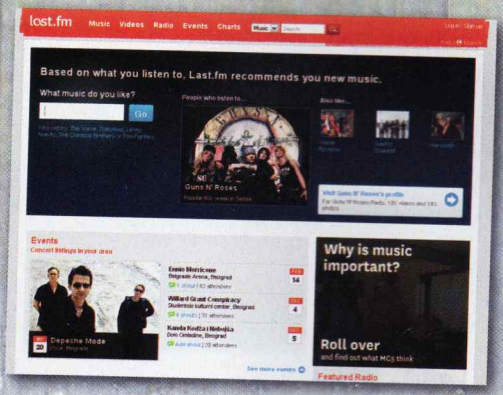
ScreenFun: Nema ništa novo kod nas, sve polovno. Kao i ta tvoja kanta. Teško ćeš tu tvoju proju sa 1,4 GHz nabudžiti na 4 GHz, a ako uspeš, postaćeš slavan u svetu overclockera. Elem, daj tu konfu babi i dedi da igraju pasijans, a ti skupi lovu za novi PC, jer od ovog starog nema 'leba. Dobra varijanta jeste da taj stari PC sačuvaš i koristiš ga za internet i Office, a kupiš neku konzolu (PS3 ili Xbox 360) i uštediš pare.

Maler

Draga redakcijo Screenfuna, šaljem vam ovo pismo u nadi da ćete se sažaliti na mene i poslati mi majicu ili već neku nagradu. Naime, pre nekoliko dana riknuo mi je PlayStation 2 dok sam igrao novi Star Wars. Zatim sam uključio svoju zver od kompjutera (Intel Celeron na 566 MHz) da pogledam neke oglase na internetu. Ubrzo zatim on je zablokirao i, pošto mi je dugme za restart otpalo, laganim pokretom hemijske olovke ubo sam rupu gde je nekada stajalo dugme. Otišao sam u sobu i uključio PSOne i baš se "naigrao".

Sad Gamer

ScreenFun: Jeste, da ti pošaljemo majicu, pa da je odmah poderešs, kakav si maler. Javi se kad ti prođe loša faza.



Rege

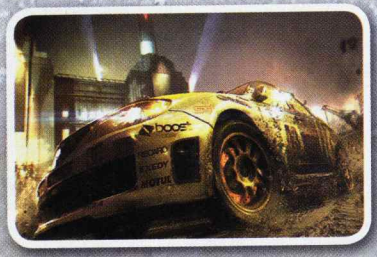
Da li postoji neki sajt za online slušanje rege muzike?

Filip_KG

ScreenFun: Ima. Odeš na www.last.fm, otkucaš "reggae", napraviš koktel i uživaš u svojoj omiljenoj muzici.

Tamanjenje fašista

Ovde kod mene u Aranđelovgradu nema ništa... Ubijam fašiste kao mrave, jurim Drift skor ovog što vam je napisao email, poručite mu da je moj 74.284.956, ali da ja to ne umem da pošaljem. Nego, kad smo već kod automobila, recite mi da li će izlaziti neki novi rally? Igram onaj već sedam meseci, smorio je.



1. Šta mislite o mojoj konfi: AMD Athlon 64 X2 Dual Core 4200+, 1 GB RAM. Šta treba da menjam do 80 evra?
2. Da li je otvoren forum?
3. Kako da izbacim "trojanca" iz računara?
4. Koliko košta Xbox 360?

Pozdrav od mene i mojih frendova glavonja,

Sasha

ScreenFun: Smrt fašizmu, sloboda Aranđelovgradu! Ako su ti dosadile sve raspoložive vožnje, verovatno ćeš se obradovati što je Codamasters najavio nastavak njihove igre DiRT koja će izaći 2009. godine za PC i sve ostale poznate platforme. Ukoliko ti se DiRT 2 ne sviđa, onda ćeš sigurno da odlepiš na Barbie Horses Adventures Riding Camp. To će biti jedna nesvakidašnja igra!

1. Nisi se baš mnogo raspisao o svojoj konfiguraciji. Imaš li ti uopšte grafičku, hard disk i slične "sitnice"? Kupi za početak još 1 GB memorije.
2. Jeste, forum je otvoren i čeka na tebe i sve vas da se registrujete.
3. "Trojanca" ćeš izbaciti iz računara, tako što ćeš mu pokazati vrata. Budi strog, odlučan i ne daj se pokolebati. U tome ti može pomoći Avast AntiVirus. www.avast.com
4. Xbox 360 košta oko 33.000 dinara u Premium varijanti. Da, bez čipa.

Svirka

I tako ja tražim po Googleu i tražim odgovor, i tražim i tražim... ali ga nigde nema. Pa onda se setim – što bih više kidao mozak, kada mogu da pošaljem e-mail najboljem časopisu na svetu. E, pa, ovako: nameravam da kupim Guitar Hero: World Tour kada budem išao sledeće godine u Njujork, pa imam nekoliko pitanja u vezi sa ovom igrom:
1) Pošto nameravam da kupim celo pakovanje, da li ću moći sa hardverom za GH da igram Rock Band 1 ili 2?
2) Da li ću moći sa ovom gitarom da igram ostale delove GH-a?
3) Da li ću moći sa ovim mikrofonom da pevam na Singstaru?
4) I još jedna stvar: koja je po vama

Želite jednu baš cool Buzz majicu?

ScreenFun, u saradnji sa kompanijom Comtrade poklanja vam pet majica. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa prefiksom sfun buzz. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu. *Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.*

Sportisti i slomljeni

ScreenFun je u saradnji sa kompanijom "VideoTOP" poklonio sledeće igre: Fracture za Xbox 360 (**Vojin Dinić**, Gornji Milanovac i **Anrija Vasiljević**, Beograd), Fracture za PS3 (**Rastko Antunović**, Beograd i **Nikola Pavlović**, Stopanja), NBA 2K9 (**Igor Batić**, Žitište i **Nikola Dimitrov**, Niš) i NHL 2K9 (**Miroslav Ljubinković**, Sremska Mitrovica i **Branimir Polovina**, Novi Sad). Mole se nagrađeni da se jave redakciji radi preuzimanja nagrade.

bolja igra WoW ili Guild Wars?

Torrment32

ScreenFun:
Baš lepo što si nas zamenio sa Googlom. Nadamo se da ćemo i mi uskoro vredeti nekoliko milijardi dolara.
1. Da, kompatibilna je oprema za Guitar Hero sa Rock Bandom. Gitara, bubnjevi i mikrofon rade bez problema u obe igre.
2. Radiće ti ako koristiš opremu na istoj platformi.
3. Mikrofon ćeš takođe moći da koristiš i u Singstaru.
4. World of Warcraft bez mnogo razmišljanja.

Mišljenja Njegoša

Hello ScreenFun, gledam jedan, pa drugi broj ScreenFuna i želim nešto da vas pitam:
1. Što, bre, onoliko kudite PES? Mislim da je svim čitaocima dosadilo: FIFA ima "ovo, ono", a u stvari ona je obični trash. Dobro OK, 4+, ali neke aspekte ste bzvz kudili. Lično, mislim da je PES bolji od FIFA-a 09.
2. Šta mislite o grafi 8800 GT sa 256 MB?
3. I jos jedno... Šta vi mislite o FarCry 1? Mislim da je smešan u odnosu na današnje igre.

Njegoš

ScreenFun:
1. Moramo malo da kudimo PES, čisto da se ovi iz Konamija ne bi opustili. I mi mislimo da je PES bolji od FIFA-a, pa smo joj zato i dali bolju ocenu. Nisi primetio?
2. 8800 GT je veoma dobar izbor za kupovinu u ovo vreme. Za nekih stotinak evra dobija se vrlo dobra kartica koja može lepo da se izbori sa novim naslovima. Nisi nam rekao svoje mišljenje. :)
3. FarCry je predivna igra i nije korektno porediti je sa današnjim igrama. U svoje vreme, pre tri i po godine, to je bila igra zbog koje su mnogi prodavali babine zlatne proteze kako bi mogli da kupe novu grafičku karticu i poteraju igru u punom sjaju. Dakle, respect!

Šoping

Od kako sam nabacio na PC internet, surfujem uzduž i popreko da nađem program za pravljenje tema za Windows XP.
1. Znate li vi neki i gde mogu da ga skinem?
2. Da li postoji demo za GTA IV (za PC) i na kom je sajtu?
3. Hteo bih da kupim nove zvučnike da budu 2.1 i da imaju ukupno oko 75 vati. Preporučite mi neke, ali i da ti zvučnici imaju vufer, i da se na njima može pojačavati volume, bass & treble.

Lord 4up

1. Postoji mnogo takvih programa, a spisak svih njih naći ćeš na sajtu www.softpedia.com pod sekcijom Windows/Desktop Enhancements/Themes.
2. Ne postoji GTAIV demo za PC niti će ga biti. Tako kažu u Rockstaru.
3. Mi ti preporučujemo Logitech zvučnike X-210 koji ispunjavaju tvoje zahteve, a koštaju oko 40 evra.

Pucač

Dragi Screen Fune, ovo je prvo pismo koje vam šaljem, i nadam se da ću osvojiti nešto, makar odgovor. Ja sam obožavalac pucačkih igara i mnogo njih imam. Moje omiljene su Call of Duty, Medal of Honor i Far Cry. Imam oba Far Crya, pa se pitam da li će izaći Far Cry 3? Kakva je minimalna konfiguracija potrebna za Far Cry 2 bez kočenja sa maksimalnim detaljima i rezolucijom 1.680x1.050. CPU radi na 1,9 GHz, RAM 2 GB, grafička GeForce 8500GT, ali mi se čini da to nije dovoljno. Kupio sam poslednji broj Screen Funa, i oduševio se kada sam video Fallout 3. Da li moj kompjuter može da pokrene tu igru?

Lazar Trickòvić iz Knjaževca

ScreenFun: Dragi Lazare, čestitamo. Zaista si osvojio odgovor. Dakle, FarCry 2 je izuzetno zahtevna igra i za igranje u rezoluciji 1.680x1.050 pri maksimalnim detaljima potrebna ti je velika zverka. Tu mislimo na neki Core 2 Duo procesor preko 3 GHz, 2 GB memorije i grafička kartica u rangu 260GTX. U prevodu, treba ti celo malo bogatstvo da bi video FarCry 2 u maksimalnom kvalitetu.
Što se tiče Fallouta 3, moći ćeš da je poteraš na svojoj konfiguraciji ali, opet, za pun doživljaj trebaće ti isto vrlo jaka zverka.

Cepa igre i kućne budžete: GeForce 260GTX

Psovke i žargoni

Veliki pozzz za sve vas u redakciji. Pre svega moram vam reći da vam pišem prvi put i da imam čast da vas čitam od trećeg broja. Imam 26 godina i sretno sam oženjen. Veoma volimo igre (supruga i ja) i obavještavamo vas da ste veoma popularni u Sarajevu. Sve pohvale na vaš račun, a kritike na časopise iz susjedne zemlje koje obiluju psovkama i sličnim žargonima. Pitanje za vas: Da li je tačno da se FarCry 2 može igrati samo sa originalnim diskom?
Ostanite najbolji i ne kasnite sa isporukom magazina za Sarajevo. :)

Meka & Mumka

ScreenFun: Ćao, raja, šta ima u Sarajevu? Žao nam je što ScreenFun kasni na kioske u Bosni i Hercegovini ali stvar nije do nas već zbog carine i trista papiroloških čuda koje novine treba da prođu. Drago nam je što hvališ upravo nas a kritikuješ konkurenciju pa ako tako nastaviš možda bi mogli u svakom broju da objavljujemo tvoja pisma slične sadržine. Ako nam poraste tiraž, nagradićemo te obilato a ako opadne uselјujemo ti se na gajbu pa ćemo ti onda natenane objasniti kako se FarCry 2 igra bez originalnog diska.

DESKTOP MESECA: ASUSS

desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: Bravo ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

pc ps3 360 ps2 wii nds

Guza k'o meduza

Lara ima bolje akrobatske sposobnosti od svih ruskih gimnastičarki

LAR TO RA UNDE

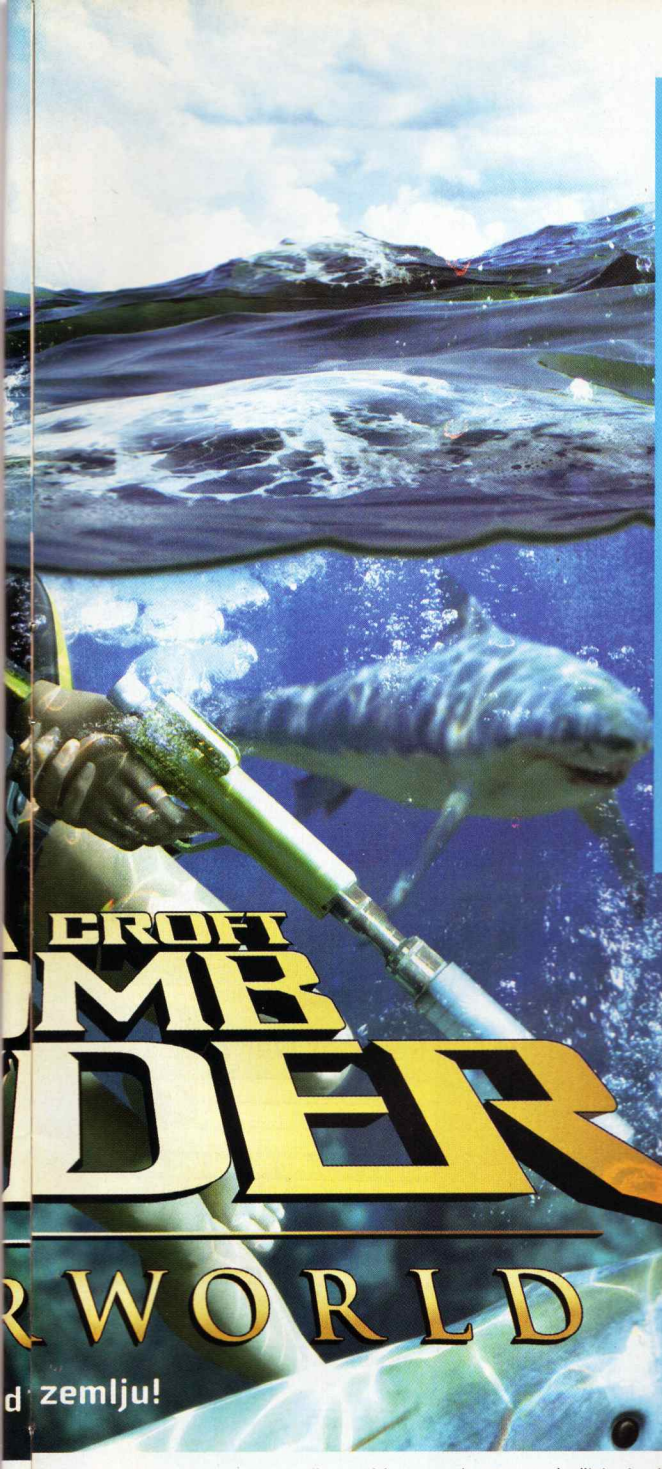
Sa Larom i p

Posle nekoliko katastrofalnih nastavaka Eidos Interactive oduzeo je Core Designu prava na kreiranje novih Tomb Raider igara i angažovao Crystal Dynamics da revitalizuje franšizu. Taj trenutak pokazao se najboljim potezom u istoriji ove kompanije. Tomb Raider: Legend i remiks starih nastavaka kompiliran u Tomb Raider: Anniversary gospođicu Kroft bukvalno su digli iz mrtvih budeći novi talas interesovanja kod starih i novih fanova serijala. Treći i finalni deo trilogije, međutim, nekako kaska za visokim standardima prethodnih igara: iako zaokružuje priču na prilično zadovoljavajući način, velika količina problema tehničke prirode igru ne čini onako dobrom kakva je mogla da bude. Tri igre za tri godine predstavljaju impresivni skor za Crystal Dynamics, ali takvo "rašovanje" nastavaka moralo je kad-tad da ostavi posledice.

Tomb Raider: Underworld, u skladu sa sufiksom iz imena nastavka, predstavlja mnogo mračniju igru od prethodnika, sa pričom koja finalizuje Larinu potragu za majkom čija je sudbina počela da se rasvetljava u finišu Legenda. Kao i sve TR igre, i Underworld predstavlja svojevrsnu kompilaciju mitova, legendi, mističnih lokacija iz tradicionalnih predanja i moderne arheologije, sa posebnim akcentom na nordijskoj mitologiji, bogu Toru i njegovom čekiću koji ovde igraju glavnu ulogu... Zaplet igre sasvim sigurno predstavljaće pravu poslasticu za sve dugogodišnje fanove Tomb Raidera, ali će u potpunom mraku ostaviti svakog igrača koji se tek sada upoznaje sa gospođicom Kroft. Igra, doduše, u okviru Extras menija na osnovnom ekranu poseduje i kraći trejler naslovljen "Previosly on Tomb Raider", ali njegova kratkoća i kriptičnost baciće pridošlicu u još veći rebus. Dakle, ukoliko vas Underworld ozbiljno zainteresuje, nabavite i odigrajte Anniversary i Legend (tim redosledom) pre zaranjanja u podzemni svet.

Požar u kući, a Lara gura kutije

Najveća unapređenja u novom nastavku leže u kategoriji dizajna nivoa, tačnije, u njihovom drastično većem obimu i raznovrsnosti. Svaka tabla u igri sada zaista pruža epski osećaj avanture pružajući igraču veći broj opcija za rešavanje terenskih puzzli i otvaranja puta za dalje napredovanje. Ugođaju doprinose i poboljšanja na planu vizuelnih rešenja objekata i samog okruženja: sve je nekako detaljnije, impozantnije i nadasve uverljivije, čemu doprinose i efekti nalik na maglu, dim i drastično bolje modeliranu vodu (ovo podjednako važi za vodene površine nalik na jezerca i za efekte "prokišnjavanja" u nekim nivoima). Naposletku, i sama Lara je mnogo



Jahta koja joj je pripala posle razvoda sa ruskim milijarderom

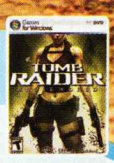
Ko je naručio bare-nu hobotnicu sa belim lukom?

detaljnija nego pre: savršeno oblu guzu i grudi gromoglasno će pozdraviti najveći deo igračke populacije.

Međutim, sve lepe stvari koje smo taksativno naveli ostaju u senci velike količine bagova u igri. Za početak, tu je katastrofalna kamera, čija će vam svojevoljnost predstavljati najveću prepreku u terenskom snalaženju, često vas vodeći u smrt zbog pogrešne procene doskoka. Dalje, igra je prepuna nevidljivih prepreka, odnosno, veštačkih ograničenja koja stoje tamo gde ne treba da stoje: mnogo puta desiće vam se da neki uspešan manevar neslavno propadne zbog sudara sa nevidljivim zidom, ili zbog Larine pogrešne indikacije rezultata (spremate se za skok sa zida na zid, Lara je okrenuta i telom sugeriše na koju će stranu skočiti, vi pritiskate taster za skok, a Lara pada postrance i umire...). Borba sa protivnicima takođe spada u kategoriju "loše da teško može da bude gore": ljudi, životinje i mitološke zveri dele istovetnu rutinu za veštačku (ne)inteligenciju i u najvećem broju slučajeva frontalno će vas napadati sa žarom samoubice, potpuno ravnodušni na činjenicu da ih punite olovom u glavu. Lara sada ima sposobnost da gađa dva neprijatelja istovremeno (ukoliko koristite pištolje), a kompletan arsenal, koji uključuje sačmaru, automatsku pušku, harpun i ostalo sada vam je dostupan od samog početka igre (u PDA meniju samo izaberite oružje koje želite), što borbeni izazov čini potpuno trivijalnim.

Tekst: Stojan Karamatijević

Tomb Raider: Underworld



ŽANR: arkadna avantura
IZDAVAČ: Crystal Dynamics/Eidos
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 18. novembar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, 6800 GT/1800XT

\+ Solidna priča koja zaokružuje dešavanja iz prethodnih igara; odlična grafika.

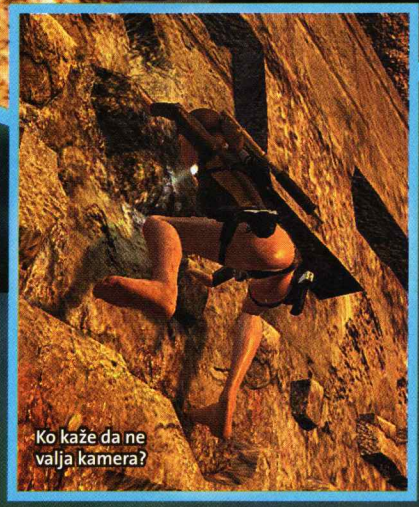
\- Katastrofalna kamera; veliki broj bagova; premalo novina u odnosu na prethodne nastavke.

GRAFIKA: Zone u igri mnogo su veće obima nego ranije, što zaista stvara osećaj epske avanture; gomila novih efekata (magla, kiša...); redizajniran i ispeglan Larin model. 4+

GAMEPLAY: Nekoliko novih pokreta (balansiranje na šipci...) terenske puzzle čini interesantnijim, ali loša kamera, nevidljive prepreke i drugi bagovi igru ponekad čine zaista frustrirajućom. 4-

ZAKLJUČAK: *Tomb Raider: Underworld uspešno zaokružuje priču iz prethodna dva nastavka, ali neispeglana igračka mehanika donekle kvari ukupni utisak o igri.*

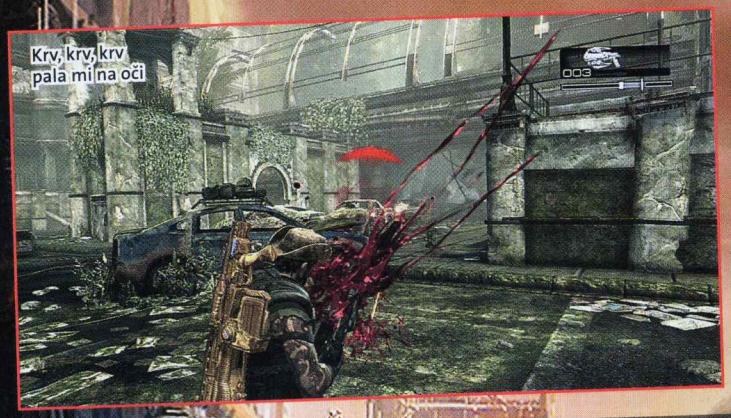
4



Ko kaže da ne valja kamera?

GEARS OF WAR 2

Markus Fenix i Dom Santjago biju drugo poglavlje unapred izgubljene bitke


Krv, krv, krv pala mi na oči

Priprema obroka toplom obradom

Gears of War bio je jedno od najprijatnijih akcionih iznenađenja prazničnе sezone 2006. godine, igra koja je zacementirala status Xboxa 360 kao vodeće multiplayer konzole na sličan način na koji je to uradio Halo 2. Zarazni gameplay, ultrasjajna grafika i interesantna priča prepuna ubedljivo osmišljenih likova primila se kod više od pet miliona igrača obezbedivši tako sebi status začetnika franšize koju će Epic games i Microsoft eksploatisati još mnogo godina.

Ono što savršeno funkcioniše ne treba menjati, zbog čega se razvoju dvojke pristupilo sa pozicija evolucije, umesto radikalnih izmena gameplay koncepta. GoW 2, drugo poglavlje priče o bespoštednom ratu između ljudskih kolonista na planeti Sera i hordi Locusta, mutiranih humanoida sa genocidnim tendencijama smešteno je šest meseci posle kraja osnovne igre. Bez obzira na seriju taktičkih pobeda, napredovanje Locusta je nezadrživo, a ljudski grad Jacinto predstavlja poslednji bastion čovečanstva, kojeg zbog temelja od čvrste stene mutanti ne mogu da potkopaju i potope na način na koji su to uradili ostalim naseobinama na planeti. Markus Fenix i momčad iz njegovog borbenog odreda, naravno, predstavljaju jedini faktor koji može da predupredi katastrofu.

GoW 2, za razliku od prvog nastavka, predstavlja mnogo "šareniju" igru, sa nivoima koji se potpuno razlikuju jedan od drugog u sferi dizajna okruženja, čime se u potpunosti prevazilazi sindrom sivih zidova zbog kojeg su mnogi zamerali kecu. Nekoliko nivoa u drugoj polovini igre (i pre samog kraja), u kojima u maniru rail shootera pilotirate zverovima koje Locust koristi kao vazdušni transport i tešku artiljeriju donose dašak još većeg osveženja i odličnu pauzu u "pešadijskom" puškaranju sa mutantima. Osnovni elementi igre, koje ćete imati tokom većeg dela kampanje, nisu pretrpeli neke posebne izmene: konstantna potreba za zauzimanjem zaklona, opkoljavanjem Locust pešadije i napredovanjem od jednog do drugog checkpointa i dalje ostaju zaštitni znaci igre. Nekoliko novih primeraka naoružanja, od kojih se snagom i potencijom izdvajaju minigun i minobacač, koji vam usporavaju kretanje, ali to kompenzuju neverovatnom vatrenom moći jesu jedine novosti na polju arsenala. Igra donosi i redizajnirani ekranski interfejs bacanja ručnih granata, koji je u odnosu na konfuzni sistem iz prvog dela sada drastično bolje rešen.

Igri je gotovo nemoguće naći manu tehničke prirode: jedina realna manjkavost ovog naslova jeste pomalo konfuzna priča koja ne odgovara na pitanja postavljena u prvom delu, već donosi dodatni sloj rebusa i enigme. Ko su zapravo Locusti i zašto toliko mrze sve što je ljudsko? Kakve veze njihova misteriozna kraljica ima sa ocem Markusa Fenixa? Sve ćemo to možda saznati u sledećem nastavku... A možda i nećemo, ko zna?

Na veliku žalost velikog dela igračke populacije, GoW 2 najverovatnije nikad neće biti izdat u verziji za PC: rukovodstvo Epic gamesa tvrdi da im se trošak za portovanje igre neće isplatiti zbog sveprisutne piraterije, koja je po njihovim rečima, gotovo ruinirala tržišni uspeh prvog Gearsa za PC.

Gears of War 2

ŽANR: akciona igra
IZDAVAČ: Epic/Microsoft
BROJ IGRAČA: 1-10
TERMIN: 7. novembar 2008.
PLATFORME: PC | PS3 | **360** | Wii | PS2 | NDS | PSP
ZAHTEVI: 16:9, 480p, 720p, 1080p, Dolby Digital 5.1, Xbox Live!

\+ Odlična kampanja za jednog igrača i još bolji multiplayer; nova oružja, novi protivnici, nove spektakularne misije.

\- Kraj igre je enigmatičan kao i prvi nastavak: ko su zapravo Locusti i zbog čega terorišu ljude možda saznamo u GoW 3.

GRAFIKA: Sivilo gradskih blokova i crnilo pećina prvog dela igre stvar je prošlosti: dizajn nivoa sada je u globalu daleko atraktivniji. 5-

GAMEPLAY: Inteligentno korišćenje zaklona i taktičko pozicioniranje i dalje je "the name of the game" Gears of War univerzuma. 5-

ZAKLJUČAK: *Odličan nastavak jedne od najboljih Xbox 360 igara iz 2006. godine, koju ne bi smeo da propusti nijedan ljubitelj konzolnih pucačina.* **5-**

Dodi, dodi!

Romantični plavi okršaj

Uvek me pritegne pred borbu

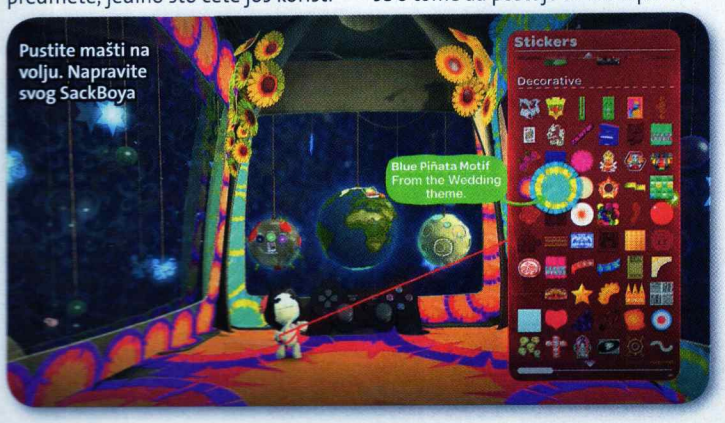
Najlakši i najlepši način da probudite svoju maštu i kreativnost

LittleBigPlanet

SCREENFUN AWARD

Verujemo da je posle svega što smo u prethodnih nekoliko godina mogli da vidimo i pročitamo o LittleBigPlanetu, zaista mali broj igrača koji nisu ubeđeni da je u pitanju ostvarenje enormnog potencijala. Kako drugačije opisati igru koja predstavlja briljantan miks jednostavnosti i izazova, podjednako zabavnu i za početnike, ali i za populaciju koja se ježi na pominjanje termina casual gaming. Znamo da je ovakvoj rečenici pre mesto u zaključku, ali je vrlo teško sakriti oduševljenje koje izaziva prvenac Media Molecula.

Strogo posmatrano, LBP pripada platformskog žanru, s tim što je njegovo izvođenje uprošćeno koliko god je to bilo moguće. Praktično, osim tastera za skok i hvatanja za predmete, jedino što ćete još koristiti jeste povremeno pozivanje menija. Ipak, to igru ne čini besmisleno lakom – glavni adut gameplaya predstavlja realno ponašanje svih objekata na ekranu, koji strogo poštuju zakone fizike. Zbog toga, nivoi u kasnijoj fazi od vas zahtevaju da dobro mućnete glavom kako biste zaobišli postavljenu prepreku. Pojedini bonusi dostupni su samo u slučaju da ste u društvu jednog ili najviše trojice kolega, kada je igra još zabavnija, bez obzira na povremene probleme sa kamerom. Iako na raspolaganju imate obilje života, LBP zna da vas nagradi ako ne poginete, a pravi izazov predstavlja osvajanje što većeg broja poena. Jedino što povremeno ume da zasmeta jeste automatska promena "linije" po kojoj se kreće Sack Boy i njegovi drugari. Radi se o tome da postoje tri ravni po dubini, u koje možete prelaziti po sopstvenoj volji, ali će to kompjuter često uraditi umesto vas. Samo po sebi to nije loše jer u većini slučajeva funkcioniše bez greške. Međutim, ponekad se tranzicija ipak ne obavlja kako treba, što za rezultat ima bezvezne pogibije. Znamo da je suština LBP u njegovoj jednostavnosti, ali mislimo da je ta funkcija trebalo da bude u potpunosti prepuštena igraču. Takođe, voleli bismo da je glavni mod duži – čak i ako ne žurite, i otključavate dodatne bonuse, potrebno je svega šest do osam časova da biste videli sve što je osmislio razvojni tim.



Prelaskom svake celine dobijate nove objekte koje možete iskoristiti u internom editoru za kreiranje sopstvenih nivoa. Ono što je najimpresivnije jeste izuzetna stvaralačka sloboda, koju možete podeliti sa drugim igračima. Za osmišljavanje remek-dela nije potrebno višesatno upoznavanje sa alatima, već samo mašta... i ogromna količina slobodnog vremena. Da biste se uopšte snašli među hiljadama kreacija, pre nego što ih startujete, možete pogledati koliko ih je ljudi probalo i koliko je njih nalepilo sličicu u obliku srca, kao nesumnjiv znak da im se ona dopala.

Grafički, LBP predstavlja prelep miks između 2D i 3D grafike, i sigurno jednu od vizuelno najinteresantnijih igara današnjice. Iako je najveći deo snage PS3 otišao na realno simuliranje fizičkih zakona, autori zaslužuju samo reči hvale za izuzetno osmišljene nivoe i beskrajno simpatičan dizajn glavnih junaka. I zvučna podloga je u istom rangu – muzika je fantastična, kao i britanski komičar Stephen Fry koji je pozajmio glas naratoru.

Ipak, najveći kvalitet LBP jeste taj što ne postoji starosna grupa kojoj on nije namenjen. U pitanju je ostvarenje koje će vas osvojiti već nakon nekoliko uvodnih nivoa, i neće vas puštati duže nego što možete da zamislite. U stvari, spremni smo da se kladimo da nećete moći da skinete osmeh sa lica kad god ga budete igrali.

LittleBigPlanet

ŽANR: platforma
IZDAVAČ: SCEE
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 5. novembar 2008.
PLATFORME: PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI: SIXAXIS, DualShock 3, 720p, PlayStation Eye

\+ Genijalno izvođenje, sjajno simulirani zakoni fizike, odlična grafika, fantastična online podrška, kompletan zvuk...

\- Automatska promena ravni ne radi baš uvek kako treba, glavni mod morao je biti duži...

GRAFIKA: Jedinstven vizuelni stil i prelepo urađeni nivoi predstavljaju pravo osveženje. 5

GAMEPLAY: Izvođenje je jednostavno, a opet vrlo izazovno. Multiplayer je odličan. 5

ZAKLJUČAK: *LBP je beskrajan izvor zabave i predstavlja više nego što smo očekivali od njega.* 5

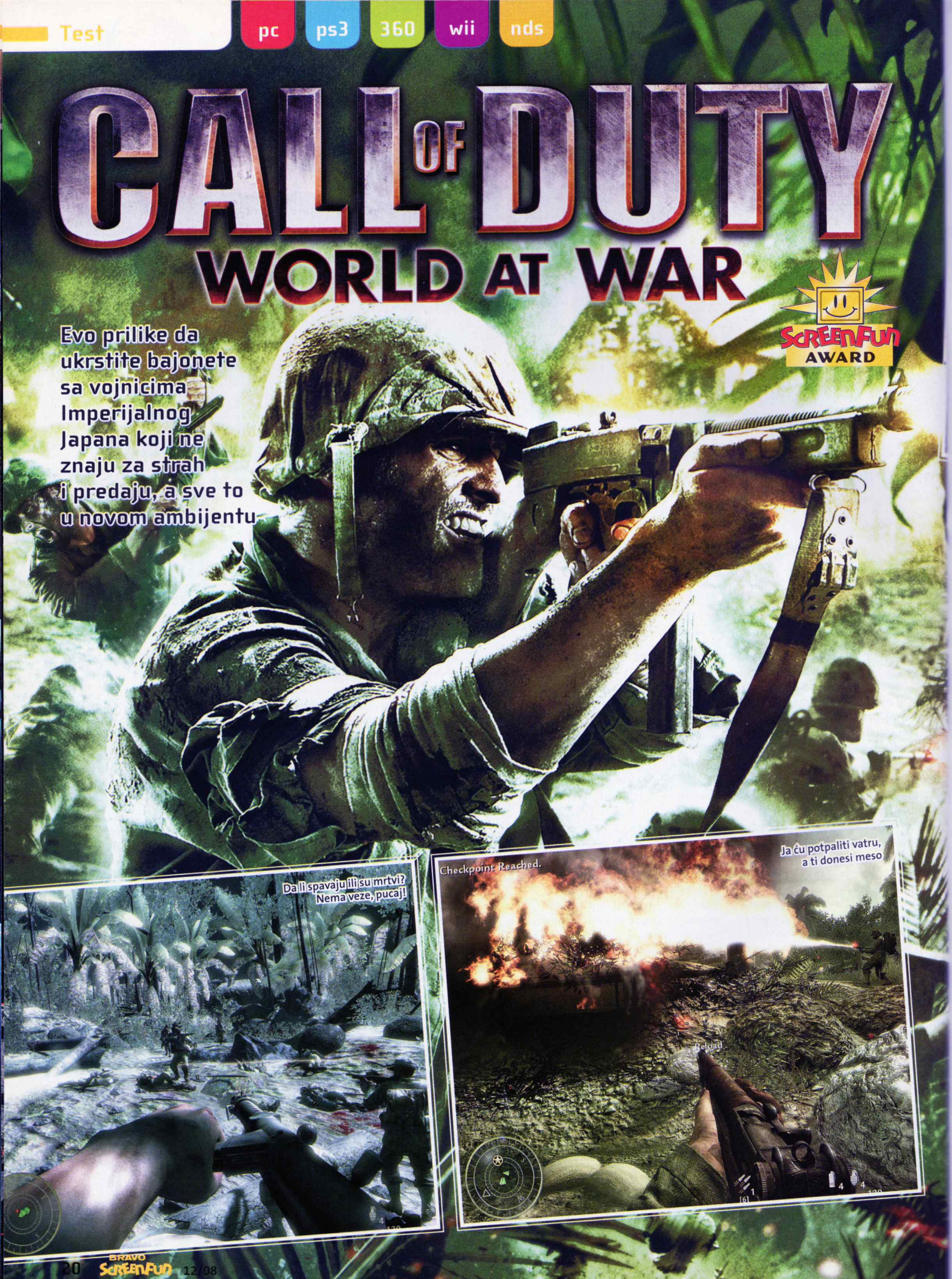
Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps3 360 wii nds

CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

SCREENFUN AWARD

Evo prilike da ukrstite bajonete sa vojnicima Imperijalnog Japana koji ne znaju za strah i predaju, a sve to u novom ambijentu



Razlog zbog kojeg novi Call of Duty nema u naslovu broj 5 jeste taj što se ne radi o nastavku prošlogodišnjeg hita. Iako koristi isti engine, igru je pravio drugi razvojni tim (zaslužan za Call of Duty 3 koji i nije bio toliko uspešan) i ponovo nas vraća u neke od najžešćih okršaja u Drugom svetskom ratu. Pre nego što mnogi od vas prevrnu očima i pomisle nešto tipa: "O nee, zar opet?" ili "Dokle više taj Drugi svetski rat?", potrebno je znati da novi CoD ipak donosi inovacije. Umesto standardnih sukoba sa Nemcima, ovoga puta imaćete priliku da pogledate u oči fanatične japanske vojnike koji se nikad ne povlače. Borbe na Pacifiku donose potpuno drugačiji pogled na rat. Umesto urbane Evrope, vrele Afrike ili Rusije zavejane u snegu ovde ćete se boriti u vlažnim džunglama pacifičkih ostrva, punih neprijatnih iznenađenja i neprijatelja koji ne prihvata poraz.

Može se slobodno reći da novi CoD ima dosad najdinamičniju kampanju punu momenata od kojih će vam nivo adrenalina u krvi porasti na kritične tačke. U igri naizmenično vodite američkog i ruskog vojnika kojima je zajedničko to da obojica počinju u skoro bezizlaznoj situaciji. Ovi nivoi pokušavaju da vam približe osećaj koji je imao veliki broj vojnika kada su se jednostavno osećali potpuno bespomoćno. Ipak, kako se kampanja bude razvijala, vi i vaši saborci dobijaćete onaj momentum koji će vas gurati napred, ali budite sigurni da ćete se uvek setiti nivoa u kojima ste se goloruki šunjali u kroz fontanu punu mrtvih saboraca koje su nedavno dokrajčile nemačke patrole ili, kada ste klečeći vezanih ruku čekali da vas zadesi sudbina vašeg upravo zaklanog saborca. Atmosferu u kampanjama upotpunjuju i autentični crno-beli filmovi koji se puštaju između misija.

Oružje je manje-više standardno osim dve veoma bitne novine u odnosu na prethodne delove – plamenobacači i bajoneti. Možete samo da zamislite situaciju u kojoj zaobilazite japanski bunker sa boka i onda spalite njegove branioce koji ćete zatim zapaljeni početi da iskaču napolje samo da bi ih savezнички vojnici dokrajčili. Jeste surovo, ali u ratu nije bilo milosti. Japanci koriste sasvim drugačiju tehniku ratovanja od svojih evropskih saveznika i to je ono što izdvaja ovu igru od prethodnika. Japanci se nikad ne povlače i stalno ćete biti na oprezu zbog zaseda koje postavljaju po džungli. Bilo to miniranje mrtvih savezničkih vojnika ili nešto drugo, nećete imati predaha. Na ovo dodajte i osećaj koji ćete doživeti prilikom juriša fanatičnih japanskih vojnika na vaše utvrđene položaje. Iako nemaju šanse, to ih neće nimalo demoralisati. Prosto da se naježite!

Novi CoD je i najkrvaviji u seriji. Jedan od dokaza koji ide u prilog tome jeste situacija u kojoj japanski vojnik usred eksplozije granate ostane bez ruke i tako stoji nekoliko sekundni pokušavajući da shvati šta mu se desilo, a samo momenat kasnije vaš saborac raznosi mu glavu pumparicom. Neki ranjenici pokušavaće da se odvuku do zaklona, drugi će i dalje uzvraćati paljbu iako su već na zemlji. S obzirom na to koji engine koristi, logično je očekivati da je igra dosta realna po pitanju naoružanja. Sasvim je solidna veštačka inteligencija protivnika s obzirom na to da se radi o igri gde se broj ubijenih protivnika po nivou meri trocifrenim brojevima.

Single player, pored klasičnog prelaženja kampanje, omogućava i kooperativno igranje. Poenta je da i dalje igrate istu kampanju samo što niste sami, već igrate sa još jednim, dva ili tri igrača. U zavisnosti od broja igrača raste i broj protivnika. Da bi stvari bile zanimljivije, postoje i poeni koji igrači sakupljaju i samim tim međusobno se nadmeću. Ovi poeni se na kraju preračunavaju u iskustvo koje vam se dodaje u multiplayeru. Multiplayer je isti kao i u igri Call of Duty 4, što znači da iskustvom otključavate nova oružja i veštine koje vam mogu biti od presudnog značaja u budućim okršajima sa drugim igračima. Pored osnovnih modova u multiplayeru, vraćen je i Capture the Flag, a ubačen je i novi interesantni mod nazvan Nazi Zombies. U ovom kooperativnom modu nalazite se u kući u koju nagrću zombiji i vi treba da ih zadržite što je duže moguće.

Call of Duty: World at War možda deluje kao još jedna pucačina sa tematikom Drugog svetskog rata, ali budite sigurni da se ova igra definitivno izdvaja od konkurencije.

Call of Duty: World at War

ŽANR: pucačina
IZDAVAČ: Activision Blizzard
BROJ IGRAČA: 1-32
TERMIN: 10. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3,0 GHz, RAM 512 MB, 6600GT / 1600XT 256 MB

\+ Kampanja u Japanu, plamenobacači i bajoneti, fantastična atmosfera, odlična grafika...

\- Ponovo Drugi svetski rat.

GRAFIKA: Grafika je malo poboljšana u odnosu na CoD, 4 što znači da se radi o grafici veoma visokog kvaliteta. 5

GAMEPLAY: Kampanje su veoma dinamične i pune su akcije, atmosfera je fantastična, pogotovo u džunglama pacifičkih ostrva. 5

ZAKLJUČAK: *Ova igra zaslužuje svaku pohvalu i jedina negativna strana jeste ta što postoji zasićenje po pitanju tematike, ali bez obzira na to u pitanju je izuzetno ostvarenje.* 5

Tekst: Vladislav Herbut

MIRROR'S EDGE

U represivnom svetu bliske budućnosti, ulogu kurira za antirežimske elemente preuzimaju devojke koje trče preko krovova

VERICA NA PROZORIMA

A gde je PC verzija? Ne očajavajte! Mirror's Edge izlazi za Windows platformu 9. januara 2009, a da biste je pokrenuli, biće vam potreban CPU na 2,4 GHz, 1 GB memorije, GeForce serije 6 ili ATI X1650 ili brži.

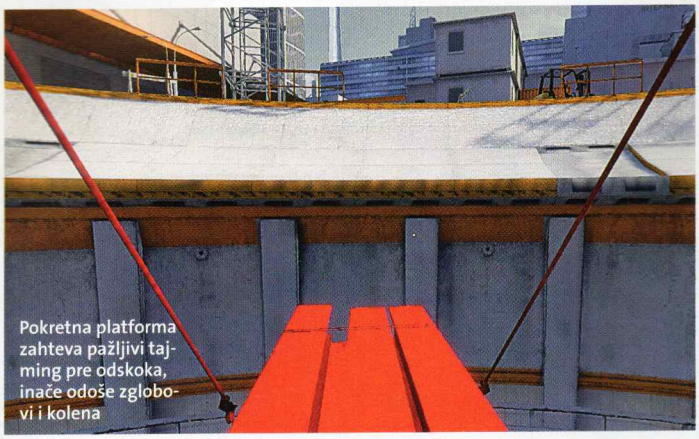
Definicija iz podnaslova zvuči banalno, ali poenta igre ne može se objasniti na drugi način... Okruženje pre-cyberpunk budućnosti zapadne civilizacije, u kojoj vlasti orvelovskim metodama kontrolišu populaciju, iznedrilo je razne antidržavne elemente. Pošto se državni neprijatelji ustežu da šalju osetljive informacije i objekte jedni drugima poštom ili DHL-om, kurirsku službu obavljaju posebno obučene devojke i momci (takozvani runneri). Oni prenose senzitivan sadržaj jurcajući preko krovova u maniru Spajdermena.

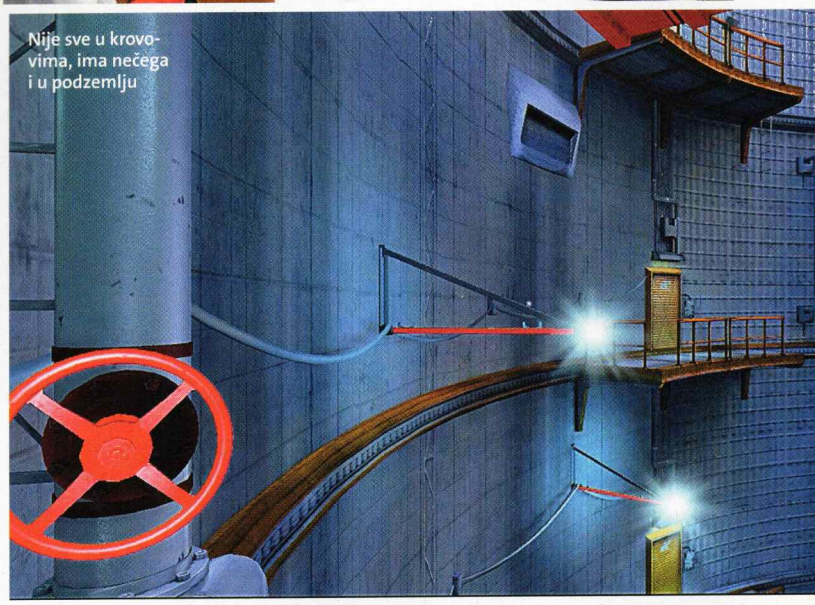
Mlada junakinja igre Faith (koju ćemo iz milošte zvati Verica), respektabilni runner, u uvodnom poglavlju igre saznaje da su njenu sestru optužili za ubistvo kandidata za gradonačelnika koji je obećavao antirepresivne promene. Kroz tuce nivoa, Verica će pokušati da raskrinka zaveru jurcajući od jedne do druge lokacije futurističkog megalopolisa skačući sa krova na krov, trčeći preko simsova i viseći preko gelendera, uvek samo na milimetar daleko od kostolomnog pada u provaliju. Ponekad će naletati na predstavnike zakona i reda, i tada će imati izbor: da li da pokuša da ih premlati, razoruža i likvidira njihovim sopstvenim oružjem (što je mnogo rizičnije nego što zvuči), ili da ih jednostavno izbegne koristeći svoju superiornu brzinu i agilnost.

Suština Mirror's Edgea jeste održavanje neprekinutog niza akrobatskih manevara: ukoliko određeni nivo imate u malom prstu, imate odlične reflekse i brzu percepciju tačaka koje omogućavaju doskok, odskok, hvatanje ili balansiranje, igra pruža fantastični osećaj brzine, vrtoglavice i adrenalina. Ovaj idealni slučaj, nažalost, prilično je daleko od

surove realnosti tokom prvog ili drugog prelaska igre (ruku na srce, zbog čega bi neko igru prelazio više od dvaput?), tokom kojih vas umesto neprekidnog niza skladno povezanih manevara očekuje bolna serija ponavljanja, grešaka i padanja, sa posebno neprijatnim zvukom lomljenja kostiju od kojih se nama dizala kosa na glavi. Perspektiva prvog lica, idealna za pucačine svih oblika i boja, predstavlja atraktivnu (za gledanje), ali pomalo nepreglednu formu za skakanje i druge oblike vratolomi-

Šta mi je sve ovo trebalo? Bolje da sam se udala odmah posle škole i ostavila drugim budalama da skaču sa krova na krov


Pokretna platforma zahteva pažljivi tajming pre odskoka, inače odoše zglobovi i kolena


Nije sve u krovovima, ima nečega i u podzemlju

ja. Naša Verica mnogo je ranjivija od Spajdermena: em neće lako preživeti pad sa veće visine, em joj nedostaje mreža ili nekakva kuka koju bi mogla da upotrebi ukoliko se zezne u proceni distance skoka. Igra vam u izvesnoj meri pomaže u orijentaciji označavajući jarkocrvenom bojom sve tačke koje možete upotrebiti za akrobatiku i prebacivanje sa lokacije na lokaciju (sa krova na krov, recimo), ali njihovo blagovremeno uočavanje podrazumeva relativno smireniji pristup, bez trčanja kao muva bez glave. Praktično, igra vas stavlja u sledeću dilemu: možete trčati kao ludi usput osluškujući bubnjanje Veričinog i sopstvenog srca, uživati u vetru koji vam miluje kosu i navali adrenalina, dobre stvari koje će preseći stopostotna verovatnoća pada sa tridesetog sprata... Sa druge strane, možete lagano militi po krovovima, analizirati stazu i pažljivo projektovati svaki manevar, što potpuno negira poentu igre čineći je prilično dosadnim iskustvom. Uzbudljivi akcioni film time postaje zamorna epizoda trodimenzionalne verzije Super Mario Brosa koja pruža prilično jadnu zabavu.

Test brzine: Uhvatite duha ako možete

Verica. Glavom, bradom i tetovažom ispod oka

Mirror's Edge je surova i potpuno neopraštajuća igra, čiji su izazovni i atraktivni elementi rezervisani isključivo za igrače sa natprosečnim refleksima i/ili totalnim poznavanjem terenskih elemenata u okviru svakog nivoa. Ovo nije igra za svakog, verujte nam.

Mirror's Edge

ŽANR: first person akciona-platformska
IZDAVAČ: EA Games
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 11. novembar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 16:9, 1080p, DD 5.1, Xbox Live!, PSN

\+ Izazovan i nesvakidašnji gameplay; igra pruža odličan ugođaj brzine i adrenalina...

\- ... ali samo masivno uvežbanom igraču, koji svaki nivo poznaje kao svoj džep.

GRAFIKA: Čista, pregledna i savršeno funkcionalna, mada strelovita animacija kod igrača sa slabijim stomakom može da izazove mučninu. 5

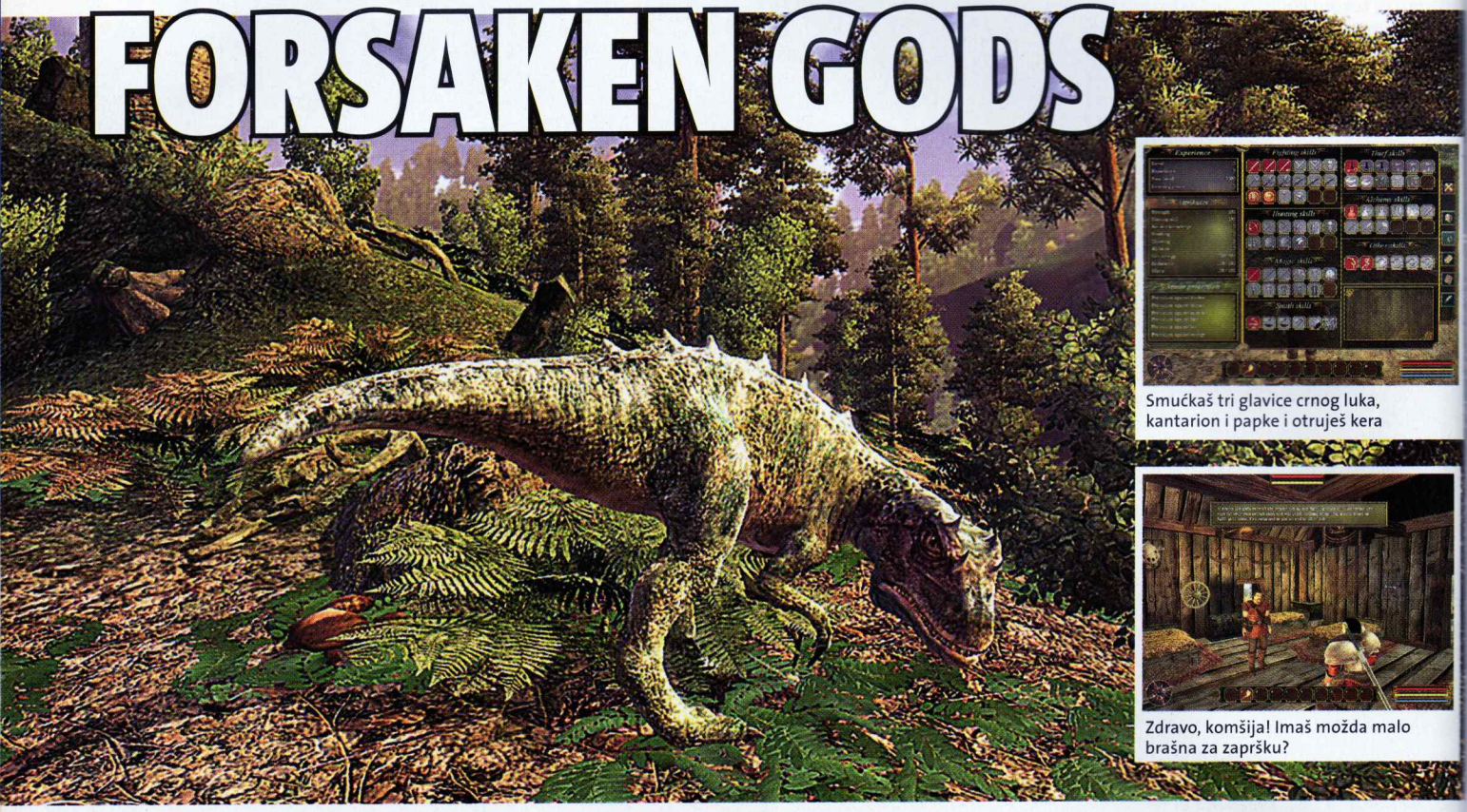
GAMEPLAY: Kada putanju u okviru nivoa držite u malom prstu, stvari funkcionišu savršeno, što nije i ne može biti slučaj tokom prvog prelaska igre. 4-

ZAKLJUČAK: *Hrabar pokušaj kombinovanja perspektive prvog lica i koncepta klasične platformske igre, koji ipak nije ispao onako dobar kako smo se nadali.* **4-**

Tekst: Stojan Karamatijević

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS

Bezimeni heroj moraće još jednom da uzme stvari u svoje ruke ako želi da sačuva mir u svojoj zemlji



Smućkaš tri glavice crnog luka, kantarion i papke i otruješ kera

Zdravo, komšija! Imaš možda malo brašna za zaprašku?

Ekspanzija za jedan od popularnijih RPG serijala donosi sadržaj koji bi trebalo da popuni rupe u priči između trećeg i najavljenog četvrtog dela sa malo izmenjenim nazivom zbog promene razvojnog studija (novi naziv je Arcania: A Gothic Tale). Isti tim radio je i na Forsaken Gods, međutim iste greške iz osnovne verzije prenesene su i ovde. Sama činjenica da se nekoliko dana nakon izlaska igre pojavio i prvi veći patch, u potpunosti ide u prilog tome.

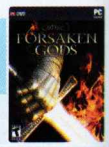
S obzirom na to da je prošlo dve godine od pojavljivanja igre Gothic 3, i ekspanzija nastavlja priču dve godine posle događaja iz osnovne verzije. Zemlja Myrtana ponovo je na ivici velikog sukoba između četiri frakcije koje su formirane nakon rata. U vođama ovih frakcija prepoznaćete neke od starih prijatelja, ali i neprijatelja. Na severu Gorn preuzeo je vođstvo na provincijama Gotha i Faring, dok je na jugu Thorus okupio oko sebe plemena orka u ratničku naciju. Zapadne provincije Silden i Geldern vode braća Inog i Anog, dok se Lee smestio na istoku sa svojim ljudima. Gorn je u strahu da će Thorus pokušati da osvoji njegove provincije napravio prvi korak i započeo rat. Braća Inog i Anog umorni su od ratovanja i pokušavaju da ne uključuju svoj narod u sukob, dok Lee ne želi da se meša jer veruje da će se ljudi umoriti od ratovanja. Bezimeni Heroj iz besa što je mir koji je doneo svojoj zemlji kratko trajao, pokušava ponovo da uzme stvar u svoje ruke, ali čarobnjak Xardas ne dozvoljava mu tako nešto, što na kraju rezultuje sukobom. Da, Bezimeni će ubiti Xardasa, to jest, tako barem izgleda.

Sam gameplay pretrpeo je manje izmene. Sistem borbe je pojednostavljen da bi se igra približila i novim igračima, a ne samo veteranima ovog serijala. Takođe, korisnički interfejs preživeo je izmene radi bolje preglednosti i upotrebljivosti. Igra donosi pregršt novih zadataka, nova oružja i opremu, nekih 15-20 sati igranja i malo ubrzani tempo igranja u smislu da ćete brže dobijati nivoe, pogotovo od izvršavanja zadataka, i lakše učiti veštine. Predmeti se sada lako nalaze jer su po celoj mapi razbacani kovčezi puni razne opreme, napitaka i zlatnika. Dijalozi i priča su solidni, mada ne toliko dobri kao u prethodnim delovima.

Pored bagova koji su prisutni, često ćete doživljavati situacije da NPC-ovi pričaju jedno, a prozor sa dijalogom ispisuje nešto sasvim drugo. U drugim situacijama vaš lik promeniće u toku razgovora dva, a nekad čak i tri različita glasa, što je potpuno idiotski. Sigurno je da je Forsaken Gods još jedan član sada već alarmantno velike grupe igara koje su nedovršene.

Za kraj, može se reći da je ova igra definitivno namenjena samo fanovima serijala koji žele da prekrate vreme do četvrtog dela i dobiju odgovore na neka pitanja iz igre Gothic 3 koja su ostala nerešena. Naravno, ako budu imali živaca da se izbore sa bagovima.

Gothic 3: Forsaken Gods



ŽANR: RPG
IZDAVAČ: JoWood Productions
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 20. novembar
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,0 GHz, RAM 1 GB, VGA sa 128 MB, DX 9.0c

\+ Poboljšani interfejs, pojednostavljen borbeni sistem, lakše napredovanje

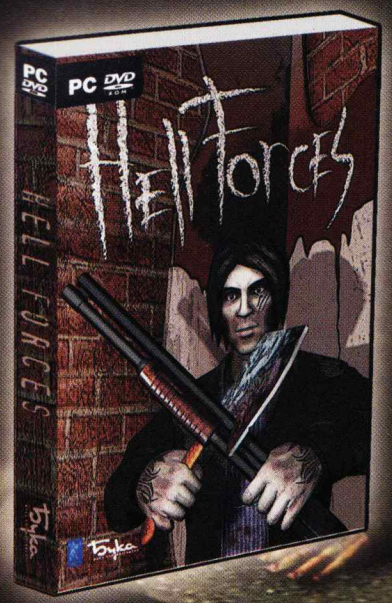
\- Gruba grafika, očajan dizajn nivoa, repetitivna borba

GRAFIKA: Dobra je mada se ne vidi veliki napredak u odnosu na Gothic 3 iako je prošlo već dve godine. 3+

GAMEPLAY: Borbeni sistem je pojednostavljen čime je borba olakšana, mada i dalje postoji problem sa zaglavljivanjem glavnog lika kao odabirom mete u borbi. 3

ZAKLJUČAK: *Očigledno je da promena razvojnog studija nije donela pozitivne promene u serijalu, čak je u nekim segmentima donela i pogoršanje. Šteta!* 3

NA KIOSCIMA OD
28. NOVEMBRA 2008.



CENA
SAMO
250
DIN

NA KIOSCIMA OD
12. DECEMBRA 2008.

Izdavač: KONELEK d.o.o., Cara Dušana 35, Zemun, Beograd, Srbija, office@konelek.co.yu
Veleprodaja: 011/3165 606, 064/0293 247

Vratila se Crvena armija – baš onako kako smo i očekivali!

Command & Conquer: RED ALERT 3

Osam godina od poslednjeg Red Alerta i sedam od ekspanzije Yuri's Revenge, konačno smo došli u priliku da igramo zvanični nastavak "manje ozbiljnog" serijala u Command & Conquer univerzumu. Već posle prvih sat vremena shvatili smo da on i dalje poseduje sve vrline prethodnika.

Priča počinje tako što Sovjeti, koje je Alijansa potpuno porazila, pribegavaju jedinom mogućem rešenju: vremeplovu! Oni se vraćaju u prošlost kako bi se rešili Ajnštajna, najjačeg aduta saveznika, baš kao što je ovaj čuveni naučnik putovao kroz vreme da bi ubio Hitlera u originalnom Red Alertu. Međutim, iako uspešni u toj nameri, povratkom u sadašnjicu shvataju da njihov plan ima za rezultat uspon treće velike sile – Imperije izlazećeg sunca! Naravno, ne treba ni da vam naglašavamo kako se polukomična priča dalje razvija, ali nam je posebno drago što se koncept filmovanih sekvenci i dalje zadržao. Sasvim solidna glumačka ekipa predvođena je Timom Curryjem (sovjetski premijer), JK Simmonsom (predsednik Amerike) i Geogeom Takeiem (imperator), ali ni ostatak postave koju čine Jenny McCarthy, Andrei Divoff, Ivana Milićević, Kelly Hu, uz jedno neobično gostovanje popularnog glumca na kraju savezničke kampanje nije za potcenjivanje. Sigurni smo da ćete biti oduševljeni scenarijom i prezentacijom, ma koliko scenografije delovale jeftino ili su akcenti glumaca smešni.

Iako međusobne razlike ove tri strane nisu tako izražene kao, recimo, u Starcraftu, one ipak postoje. Način izgradnje donekle je drugačiji, a svaka frakcija ima svoje slabe tačke, čime je ostvaren prilično dobar balans snaga. Dve poznate sile kombinuju nove jedinice i one stare koje pamtimo iz prethodnih igara Rad Alert franšize. Konskripti, Kirov airship ili tenkovi Apokalipsa na jednoj strani i Prism tenkovi, agent Tanja ili fantastični avioni zadržani su na drugoj, ali im se pridružila gomila novih sa isto tako maštovitim dizajnom. Novajlije u RA3 krasi sofisticirana tehnologija i sve jedinice su im krajnje robotizovane. Glavna odlika jeste njihova specifična switch opcija, prisutna kod svih strana u igri, ali nam se čini da je Imperija najefektnije koristi. Na primer, pomoću posebnog tastera, Mecha Tengu ćete lako transformisati iz terenskog moda u leteći i time moći da se obračunavate sa protivnicima na dva fronta. Ostale jedinice imaju slične sposobnosti i sa upotrebom switch tastera u pojedinim situacijama biće mnogo snažnije. Da spomenemo još i da svaka sila ima i svoje super oružje koje će jednim lansiranjem odneti dobar deo protivničke baze. Veliki deo sukoba sada se odvija i van kopna. Pored standardnih plutajućih pristaništa i jedinica, dosta njih sada ima amfibijski karakter, a i sve ostale građevine moći ćete da podignete na vodenim površinama.

Najveća novina je, ipak, uvođenje co-commander funkcije u kampanji. Ona podrazumeva igranje u paru sa prijateljem preko interneta, što je izuzetno zabavno. Ukoliko ste sami, zamenu sasvim solidno obavlja kompjuterski komandant. Vama će u tom slučaju biti ostavljena mogućnost da mu izdajete prosta naređenja, na primer, koga da napadne ili šta da brani. Iako AI nije savršen i po pravilu vi obavljate veći deo posla, ipak ume poprilično da pomogne i

Gde je moja votka? E sad, ne dam gas!

Bitke na vodi izgledaju fantastično

Ako ne možete da ga pobedite, srušite mu spomenik

Shogun Executioner je nezaustavljiv... navodno

izvuče vas ako negde zabrljate. Single player sasvim je solidne dužine i pružiće vam dosta sati zabave, mada nam se čini da težina nije naročito visoka, pa iskusnijim igračima neće predstavljati problem. Skirmish mod odlikuje zaraznost prethodnih C&C izdanja, jer poseduje 28 lepo dizajniranih mapa koje podjednako forsiraju borbu na moru i kopnu, uz mogućnost preuzimanja novih putem Interneta. Vlasnicima brzih konekcija takođe savetujemo download najnovijeg patcha koji rešava veliki broj uglavnom sitnijih problema.

Veoma nas je obradovao izbor boja u igri i celokupan dizajn veoma. Iako grafički endžin ne poseduje revolucionarna rešenja (preuzet je iz Tiberium Warsa), odlikuju ga odlični vizuelni efekti i kvalitetna animacija, sve uz sjajnu optimizaciju. Manu predstavlja nedostatak većeg zoom outa, zbog čega se nekada gubi na preglednosti. Za muziku je opet bio zadužen fenomenalni Frank Klepacki, odgovoran za kompozicije i naslovne pesme u prethodnim Rad Alert izdanjima koji je sa svojim saradnicima obavio odličan posao. I dalje su vrlo simpatični komentari jedinica, a i ostatak zvučne podloge samo pojačava krajnje pozitivan utisak.

Iako ne donosi nikakve veće inovacije u žanru, Red Alert 3 i dalje krasi kvalitetan humor, specifična atmosfera i zarazno izvođenje. Nakon kompletiranih kampanja, sigurni smo da ćete pronaći još mnogo sati zabave u multiplayeru, a video sekvence rado ćete premotavati i gledati sa istim osmehom kao prvi put.

C&C: Red Alert 3

ŽANR: RTS
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1-2 TERMIN: 28. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, 256 MB grafička kartica

+ Nasmejaće vas priča i filmovane sekvence, interesantna kooperativna kampanja, dizajn jedinica, dobra izbalansiranost...
- Manji problemi sa AI rutinom vaših jedinica, izvođenje nije posebno napredovalo u odnosu na Red Alert 2.

GRAFIKA: Kvalitetna, ali ne i revolucionarna grafika, kojoj fali opcija većeg zuma. 4+

GAMEPLAY: Filmske međusekvence, raznovrstan i zabavan singleplayer, dobra izbalansiranost frakcija obećava interesantne multiplayer okršaje. 5

ZAKLJUČAK: *Ispod fenomenalne prezentacije i dobrog humora krije se strategija vredna svog slavnog imena.* 5+

Tekst: Nikola Dolapčev

RESISTANCE 2

Vanzemaljski zombiji mutanti u pohodu na civilizaciju konačno su stigli i do Amerike

Narednika Nathana Halea upoznali smo pre skoro dve godine kao glavnog junaka surove i dramom nabijene kampanje smeštene u alternativnu prošlost pedesetih godina 20. veka, kampanje o invaziji monstruma na Veliku Britaniju i herojske borbe američkih snaga protiv neumitnog pada... I brzo smo ga zaboravili – jer smo se posle igranja kampanje prepustili urnebesu igranja u više igrača, što se pokazalo kao višestruko zabavnije.

Kako nalaže tradicija, nastavak hit igre mora da donese poboljšanja koja se uglavnom mogu opisati kao "više ovoga ili onoga" – pa nam tako i Resistance 2 pre svega donosi još derivativniju kampanju i još luđi i intenzivniji multiplayer. Zaplet se direktno nastavlja na pad Londonske kule, gde Nathana spasavaju američki marinci, iako je on zaražen smrtonosnim Chimera virusom. Dve godine kasnije Chimera najzad napada Ameriku neviđenom silinom. Sada sva nada slobodnog sveta počiva na Nathanu i maloj grupi vojnika koji su takođe imuni na virus.

Zaplet koji očigledno aludira na američke treš filmove pedesetih i dalje je zanimljiv i pristojno izveden kroz dobro režirane i odglumljene cut-scene. No, samo igranje tog zapleta i nije nešto, naročito kada se uporedi sa Halo ili Half-lifeom, što su ovoj igri nesumnjivi uzori. Iako je kampanja dinamična i puna velikih šefova, masovnih bitka i momenata napetog tihog užasa, vrlo je linearna i nekako praznjikava. Tu ne pomaže prilično tupav AI protivnika (deluju gluplje nego u prvom delu) koji uglavnom samo nadiru ili zauzimaju zaklon, dok su vaši saborci često neuništivi. Borbe sa šefovima su spektakularne, ali su vrlo jednostavne i očigledne, tako da izazova nema. S druge strane, igra je teška čak i na normal nivou, ali zahvaljujući kvarnim forama kao što su zasede ili nezgodni skakački delovi. To opet znači da je izazov samo u tome da naučite šta sledi i da ga posle učitavanja spremni dočekate.

Sve to brzo ćete zaboraviti kada najzad odete na mrežu i uskočite u pravu žurku. Resistance 2 nudi online co-op kampanju za 3 do 8 igrača, kao i ludilo od competative multiplayera za čak 60 igrača na jednoj mapi! U coop mutliplayeru birate klasu svoga lika (vojnik, bolničar ili specijalista), pa sa ortacima idete u rat protiv Chimere kroz misije čiji se ciljevi nasumično generišu, sve dok ne stignete do nasumično generisanog šefa. Ovo je sve vrhunski implementirano: napredak zahteva dobru saradnju različitih igrača, odnosno, likova (koji inače tokom misija sakupljaju poene i napreduju, stičući nove sposobnosti), dok nasumično generisanje znači da ćete igrati ove misije dok vam se palčevi ne ogule...

A niste još ni dotakli competative multiplayer u kojem se do 60 igrača dele na dva tima, a svaki tim na manje odrede koji će od igre dobijati specifične ciljeve tipa – ubij tog i tog, odbija napad tog i tog odreda, osvoji ovu kotu i slično. Stalno dinamično menjanje ciljeva u skladu sa tokom celokupne bitke na mapi daje osećaj stvarnog učestvovanja u okršaju epskih proporcija, iako igra realno ne nudi mnogo opcija osim trčanja, pucanja i korišćenja specijala. Sve pohvale slede Insomniac Gamesu i za podršku igri, jer i pored velikog broja igrača, na serverima uvek možete naći mesto i nema čekanja niti zastoja pre nego što stupite u vrtlog zabave.

Resistance 2

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Sony
BROJ IGRAČA: 1-2; 2-60
TERMIN: 28. novembar
PLATFORME: PC **PS3** 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 720p, SIXASIS, Dual Shock 3, umrežavanje

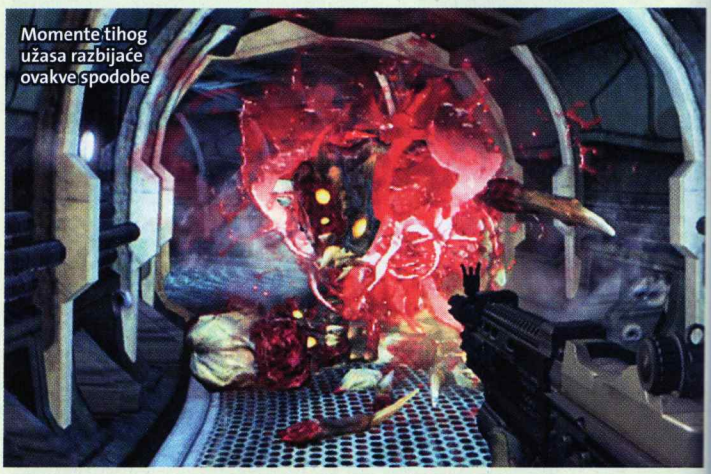
\+ grafika, odlični multiplayer režimi

\- kampanja, AI protivnika, težina

GRAFIKA: Insomniac je već napravio treću generaciju svog enginea koji čini da igra izgleda stvarno fenomenalno. 5

GAMEPLAY: Kampanja je po izvođenju čist derivat Half-lifea ili Haloa, sa neopravdano teškim momentima. Zato vas pravo ludilo čeka online, u sjajnim co-op i competative režimima. 4

ZAKLJUČAK: *Iako je tehnički besprekoran, obiman, sa odličnim multiplayerom, Resistance 2 ne donosi ništa zaista novo i kao takav neće ostaviti trajnog traga u srcima igrača, mada će im pružiti sate zabave.* **4**



Momente tihog užasa razbijaće ovakve spodobe

Igra briljira svojim grafičkim elementima

Multiplayer komponenta u stvari predstavlja šlag ove igre

Silent Hill Homecoming

Povratak kući ne zvuči uvek sjajno

Kad su kukuruzi procvetali...

Kada je objavljen pre deset godina, originalni Silent Hill bio je mnogo više od pokušaja da se klonira Resident Evil. Međutim, nakon takođe odličnog drugog dela, serijal je zapao u krizu koja je rezultovala slabijim kvalitetom nastavaka. Silent Hill Homecoming je prva igra na kojoj ne radi sam Konami (ne računajući "polunastavak" Origins), već američki Double Helix Games, sve zbog želje da se franšiza nekako osveži. Ipak, to ne znači da je razvojni tim preterano eksperimentisao trudeći se pre svega da ne razočara dosadašnje fanove.

Po običaju, priča i ovoga puta ima novoga junaka. U pitanju je Alex Shepard, pripadnik specijalnih snaga koji se vraća iz rata u rodni Shepards Glen, gde saznaje da su mu brat i otac nestali bez traga. Naravno, odgovori na pitanja koja ga muče odvešće ga u Silent Hill. Iako se razvija prilično sporo, scenario je dobar i ima pet mogućih završetaka, već u zavisnosti od odluka koje donosite tokom igre.

S obzirom na to da je Alex visokoobučeni vojnik, samim tim daleko su veće njegove sposobnosti nego kod ranijih protagonista. To podrazumeva da je mnogo veštiji pri upotrebi vatrenog oružja, ali i u borbi prsa u prsa. Ne samo da postoji posebna komanda za izbegavanje protivnika, već imate i dve vrste udaraca kojima možete graditi efektnes-kombo serije. Dok je sa jedne strane pozitivno što je poraženo na ovom elementu koji je oduvek bio potpuno zapostavljen, problem je nastao zbog toga što borbena veština glavnog junaka uzrokuje da se posle kraćeg uvežbavanja osećate potpuno bezbedno, jer su neprijatelji generalno prilično bezopasni. Samim tim, igra je mnogo lakša od prethodnika, ali i umnogome gubi na horor atmosferi jer je akcioni karakter toliko dominantan. Utisak da je Homecomingu borba previše zastupljena ne uspeva da popravi čak ni sjajna muzička podloga Akire Yamaoke jer ona prosto odudara od atmosfere.

Iskoristivši činjenicu da je ovo prvi Silent Hill za sadašnju generaciju konzola, razvojni tim stvorio je do sada vizuelno najimpresivniji nastavak. Zbog dominacije mračnih i turobnih okruženja, kvalitetan grafički engine ne dolazi toliko do izražaja, ali mu se svakako ne mogu uputiti ozbiljnije primedbe, osim prilično mutnih tekstura. Možda najimpresivniji detalji jesu deformacije na protivnicima koje nastaju nakon svakog vašeg udarca, odnosno efekat prelaska iz stvarnog sveta u Silent Hill, koji je preuzet direktno iz istoimenog filma.

Specifičnost PC verzije Homecominga jeste da se on za sada distribuira isključivo preko neta, ali i solidan broj bagova. Najveći problem predstavlja kontrolni sistem, pa je preporuka da koristite džojped sa dve analogne palice.

Nažalost, Silent Hill Homecoming jedva je iznadprosečno ostvarenje, koje sa savršeno uklapa u ne preterano dobar imidž serijala. Kontrolni sistem je poboljšan naštrb težine, a dobar deo survival horor atmosfere potpuno je izgubljen. Zbog toga je sigruno da će ovo ostvarenje probati dugogodišnji igrači, ali će i oni morati da pređu preko mnogo toga da bi je završili.

Silent Hill: Homecoming

ŽANR:	istraživačka igra
IZDAVAČ:	Konami
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	6. novembar 2008.
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	C2D/Athlon 4200+, 1 GB RAM, GeForce 7800

+ Potpuno slobodno rotiranje kamere, više mogućih završetaka, solidna priča, sjajna muzika, bolje borbene sekvence...

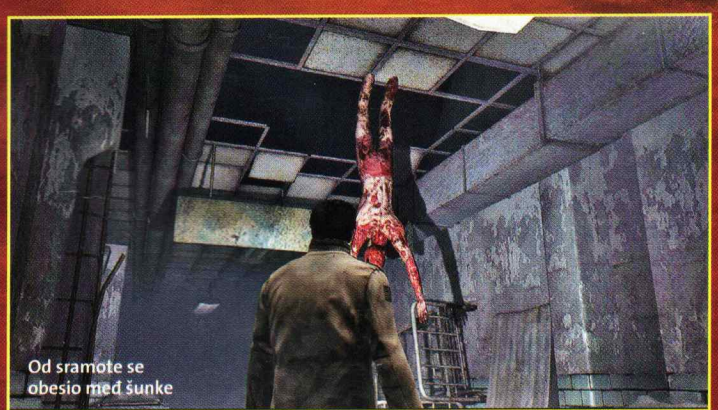
– ... koje igru čine prelakom, izgubljena horor atmosfera, podešavanje kontrola u PC verziji, hardverski problemi

GRAFIKA: Nije posebno impresivna, ali služi svrsi. Na konzolama se povremeno primeti značajno usporavanje. 4

GAMEPLAY: Kontrolni sistem pruža veći osećaj slobode nego dosad, ali su male šanse da se uplašite ili poginete. 3+

ZAKLJUČAK: *Očekivali smo nešto sveže, a dobili još jedan prilično standardan nastavak.* 3+

Tekst: Vladimir Dolapčev


Od sramote se obesio među šunke

Saniranje posle neuspele operacije povećanja grudi

ps3 360 ps2 wii

Guitar Hero World Tour

Dosta je bilo soliranja na gitari! Vreme je da organizujete audiciju za pevača i bubnjara

Poznato GH okruženje s tim što su ovog puta u vrhu ekrana smeštene reči pesme i tonovi koje pevač treba da pogodi što preciznije.

Music Studio: U verzijama za nove konzole svoje kreacije možete razmenjivati putem neta, dok PS2 verzija nudi snimanje na memorijsku karticu.

Komplet za svirku

U paketu ćete naći bubanj 1 sa bas papučicom i dve činele, gitaru 2 kao i mikrofon za pevanje 3. Komplet košta oko 190 dolara, a ako imate gitaru iz nekog prošlog dela igre, možete koristiti i nju, čak možete svirati i na opremi iz igre Rock Band.

Da biste komponovali nove pesme, koristićete editor koji nije baš jednostavan za korišćenje

Posle miliona prodatih primeraka i preuzimanja odgovornosti za porast prodaje pravih gitara i baseva od skoro 25% u Americi, megahit serijal Guitar Hero prešao je na sledeći nivo. Da, rokeri, istina je – u World Tour prvi put moći ćete da sastavite kompletan bend, sa bubnjarem i pevačem!

Ovaj napredak fin je dokaz da je konkurencija dobra stvar jer je vrlo verovatno da je uvođenje "benda" u GH posledica pojavljivanja Rock Band igara, koje su, kao delo originalnih tvoraca GH serijala, za kratko vreme postale jednako popularne. Ipak, i momci iz Neversofta, koji su u ime Activisiona preuzeli GH serijal, stvarno se trude i dobro rade posao.

World Tour, naravno, treba kupiti u paketu s novim instrumentima. Nova gitara je veća, realističnija, sa bolje pozicioniranim start dugmetom (za one koji vole da tako aktiviraju Star Power) i glavnim novitetom u vidu dela osetljivog na dodir (touchpad), koji se nalazi na vratu, bliže telu gitare. Na njemu se mogu svirati sve note, ali služi pre svega za posebne "slider" note koje izvodite klizanjem "po žicama". Novitet u svirci jesu i istovremene duge note, kao i prazna žica za bas. Bubanj je kvalitetno urađen i bolji nego konkurentski, sa zadovoljavajućim osećajem otpora kada udarite palicom, kao i dobrom bas papučicom i dve činele. Mikrofon radi isto kao u Singstar – morate da pogodite ton i reči, koje idu na ekranu – ali zadovoljstvo pevanja svih tih pesama dok ortaci praše oko vas prevazilazi bilo kakve karaoke (plus možete da uključite Star Power ako tapnete mikrofon). Selekcija pesama veća je nego ikada, a takođe i malo žanrovski šira. Pored roka i metala, sada su tu i, na primer, Wings, Steely Dan, Steve Miller Band, Sting ili Michael Jackson – a svih 86 pesama su masteri, to jest, originalni snimci.

Pesme su podeljene na "gigove" gde svirate nekoliko stvari bez prekida plus bis. Odsvirani gigovi donose pare, otključavaju nove pesme i šminku za likove – a tu je uvek quickplay režim gde možete brzo da uskočite u bilo koju stvar, sa bilo kojom kombinacijom instrumenata i težine pesme. Što se tiče likova, sada je moguće kreirati svog rokera do najsitnijih detalja ili odabrati neku od poznatih faca iz prethodnih igara ili rok zvezdu – kao što su Jimi Hendrix, Ted Nugent ili Billy Corgan.

Ipak, najveći novitet donosi Music Studio režim koji vam omogućava da pravite svoje pesme! Ovaj deo igre stvarno liči na pravi muzički studio po tome svemu što nudi – osim sumanutog načina unosa sekvenci i odabira tonova putem kontrolera. U verzijama za nove konzole svoje kreacije možete razmenjivati putem neta, dok PS2 verzija nudi snimanje na memorijsku karticu. Tolike su mogućnosti ovog režima da on sam po sebi može da vam oduzme čitav život, tako da uskoro očekujemo poplavu "obrada" svih mogućih rok i pop hitova. Ali, i bez ovog noviteta, kada se uzme u obzir da možete da igrate karijeru za svaki instrument i za bend posebno, pa još na različitim težinama, pa iznova i iznova, postaje jasno da je GH World Tour odlična investicija za sate zabave za svakog ko voli muziku.

Guitar Hero: World Tour

ŽANR: muzička
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 7. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Instrumenti, Xbox Live!, PSN

\+ Novi instrumenti, izbor pesama, masteri, muzički studio...

\- Dugo učitavanje, nepregledni meniji...

GRAFIKA: Veoma zanimljiv grafički stil koji odlično doprinosi dobroj rock atmosferi. Šmekerski 3D modeli. 4

GAMEPLAY: Raznovrsniji no ikada, sa četiri instrumenta, gomilom pesama, novim detaljima u svirci starih instrumenata i najvećim uništiteljem života – muzičkim studiom! 5

ZAKLJUČAK: *Novo doba GH serijala počelo je i rukavica je definitivno bačena Rock Bandu u lice. Srećom po nas, koji god serijal da odaberete, odlično ćete se zabaviti – i to sa čitavom ekipom!* 4+

HIGH SCHOOL MUSICAL 3 SENIOR YEAR DANCE

Pravi poklon za fanove ili novi primer očajne konverzije filma u igru?

Sobzirom na zaista neverovatnu popularnost High School Musical filmova (treći deo koji se trenutno prikazuje u bioskopima širom sveta donosi rekordnu zaradu), nije nas iznenadilo što je Disney Interactive odlučio da objavi i igru na istu temu.

Senior Year DANCE! pripada ritmičkom žanru i najlakše se može opisati kao pojednostavljena verzija Guitar Heroa. Pohvalno je što, bez obzira na naziv, ovaj naslov zapravo obrađuje sva tri filma, odnosno čak 29 pesama koje su se pojavile u njemu, pa će sa te strane fanovi sigurno biti vrlo zadovoljni.

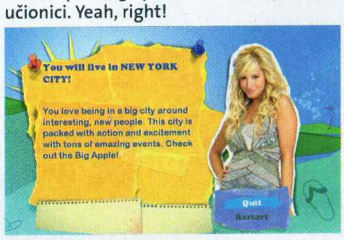
Nažalost, ne verujemo da će im se svideti što su one razbacane bez ikakvog smisla i podeljene u ukupno šest celina koje je, naravno, potrebno otključavati jednu po jednu. Gejmplej je, kao što rekosmo, krajnje uprošćen – sve što se od vas traži jeste da u pravom trenutku pritisnete jedan od četiri kursorska tastera i povremeno aktivirate bonus koji vam udvostručuje poene. Problem ovakvog koncepta je višestruk – osim manjka originalnosti, evidentan je i potpuni nedostatak izazova, pa ćete čak i na poslednjem nivou težine bez problema ostvarivati više od 95% pogodaka, što vam garantuje najvišu ocenu. Osim ako ste rođeni antitalenat, za prelaženje igre sigurno će vam trebati manje od dva sata, što je apsolutni negativni rekord. To tek delimično može da ublaži oko dvadesetak jednostavnih testova ličnosti koje ćete ionako rešiti samo po jednom. Još jedna ogromna zamerka odnosi se na manjak interaktivnosti: animirani spotovi uvek se odvijaju na isti način, bez obzira na vaš učinak, pa se postavlja pitanje čemu uopšte trud da se oni naprave, ako Troyu, Gabrielli i ostatku ekipe nije potrebna vaša pomoć. To ćete se upitati i kada uvidite da je grafika prilično zastarela – sve verzije ovog ostvarenja izgledaju gotovo identično, što znači da se autori uopšte nisu potrudili da ih prilagode mogućnostima svakog sistema za koji su ga pravili. Likovi deluju prilično beživotno, najviše zbog loše animacije lica, a same scene očekivano su lišene dobrog dela detalja iz filmova. Najgore su prošli vlasnici Xbox 360 sistema jer će im se akcija ponekad prekinuti usred pesme, zbog dodatnog učitavanja!

Kontrolni sistem predstavlja jedinu suštinsku razliku između verzija – PS2 i Xbox 360 dozvoljavaju vam da koristite dance pad (koji može da se kupi zajedno sa igrom), dok ste na PC-ju osuđeni na pritiskanje kursorskih tastera, što je, pogađate, daleko manje zabavno. Na Wii-ju je stvar donekle interesantnija zbog prirode kontrolera, ali iz nekog razloga, ponekad se vaši pokreti ne detektuju pravilno.

HSM je, nažalost, samo još jedan pokušaj da se na brzinu i bez imalo uloženog truda izvuče novac od miliona fanova koji će ovo ostvarenje verovatno nabaviti, bez obzira na sve njegove nedostatke. Nadamo se da se među njima nećete naći i vi koji ste pročitali ovaj tekst.

'Oću s tobom da đuskam...

Ništa lepše nego plesati u školskoj učionici. Yeah, right!



Ja sam dobra devojka. Kuvam, jedem, pijem...

High School Musical 3: Senior Year Dance!

ŽANR: Muzička igra
IZDAVAČ: Disney
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 31. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,5 Ghz, 512MB RAM, FX6200/Radeon 9500

\+ Gotovo sve pesme iz sva tri filma, solidna animacija pokreta.

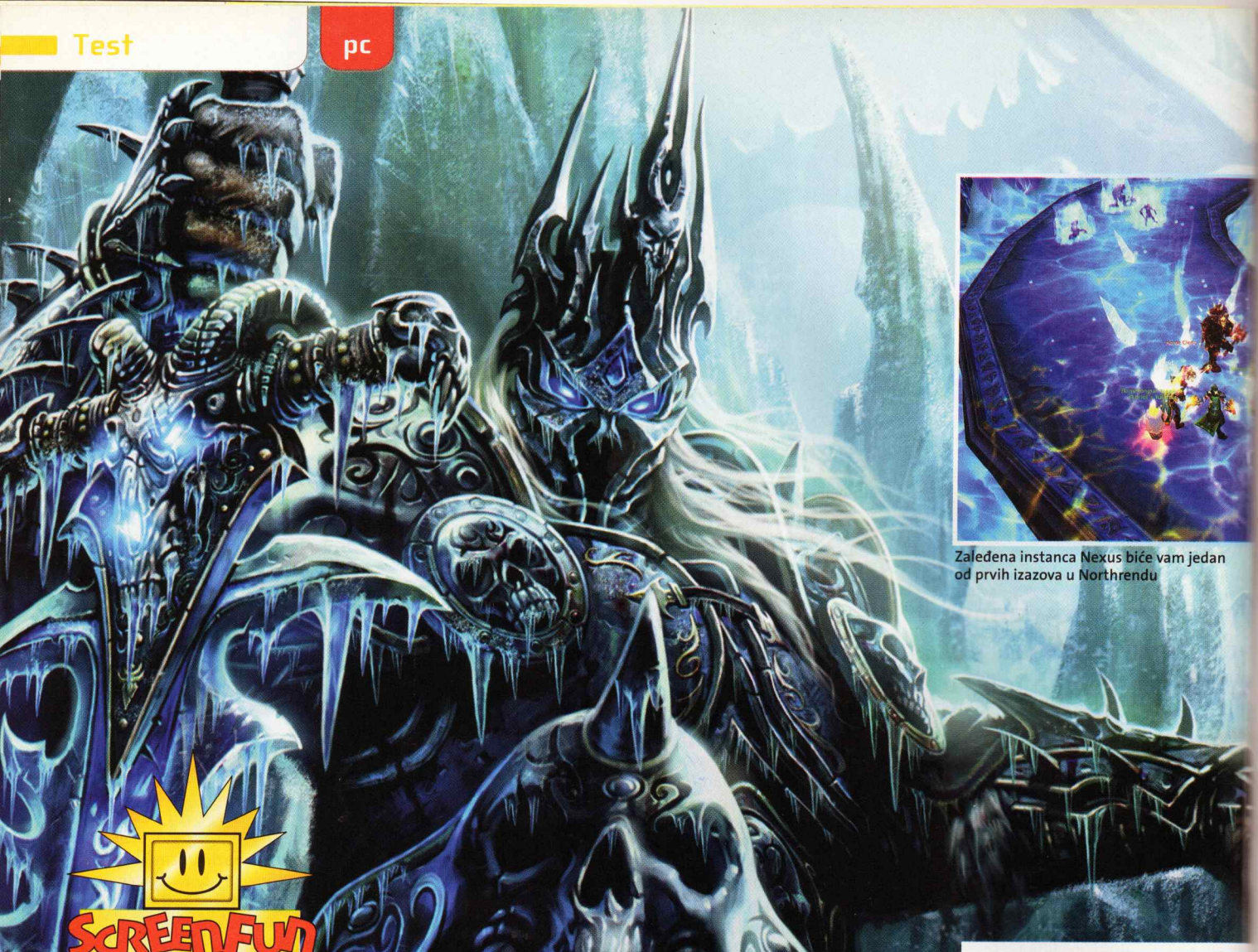
\- Prelaka i prekratka igra, bezveze razbacane pesme, previše pojednostavljene kontrole, grafika je morala biti bolja.

GRAFIKA: Sharpay i društvo ne mogu da izgledaju mnogo bolje budući da je ovo direktan port sa Wiija. 3-

GAMEPLAY: Kontrolni sistem previše je jednostavan i često nema mnogo veze sa dešavanjima u spotu. 2-

ZAKLJUČAK: *Ni odličan izbor numera ne može da sakrije vrlo siromašnu i neizazovnu igru.* 2

Tekst: Vladimir Dolapčev



Zaleđena instanca Nexus biće vam jedan od prvih izazova u Northrendu

SCREENFUN AWARD

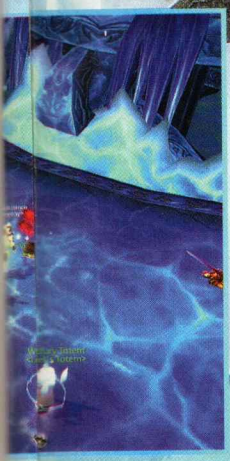
WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING

Jedan od najmoćnijih entiteta u Warcraft univerzumu Lich King Arthas ima velike planove za Azeroth, a na vama je da ga u tome sprečite

Prošlo je skoro četiri godine od dana kada se na igračkoj sceni pojavio naslov koji će uskoro steći titulu najmasovnijeg MMORPG-a. Jedanaest miliona registrovanih pretplatnika govori u prilog tome. Pošto ekipa iz Blizzarda očigledno ima taktiku da osvežava sadržaj ovog remek-dela na svake dve godine, na red je došla i druga ekspanzija. Budući da su mišljenja igrača u vezi sa prvom ekspanzijom The Burning Crusade bila prilično podeljena (jedni su tvrdili da je upropastila osnovni doživljaj igranja, a drugi su je dizali u nebesa), o drugoj ekspanziji pričalo se mnogo i od nje se još više očekivalo. Naravno, dežurni skeptici pitali su se šta novo možete očekivati od igre stare četiri godine, pogotovo ako je igrate od samog starta? Šta je to što niste još videli i što, posle toliko vremena, može da vas iznenadi? E pa, to je pošlo za rukom igri Wrath of the Lich King (WotLK).

Ali, krenimo ispočetka. Northrend donosi gomilu novog sadržaja i prvi utisak koji će preplaviti stare igrače kada kroče na novi kontinent Northrend jeste osećaj da se vraćaju korenima, što je dobar znak za početak. Sa druge strane, novajlije će biti zapanjene ambijentom u koji je definitivno uloženo mnogo truda. Kao

Ljudi-morževi jedna su od novih frakcija kojom možete graditi reputaciju



Pejzaži novog kontinenta živopisni su i predstavljaju pravo osveženje nakon onih iz Outlanda

Ne diraj zmaja dok spava... doduše, sad je već kasno jer je budan i nije baš raspoložen

prvo, teritorije na kojima ćete obavljati zadatke na putu ka 80. nivou jednom rečju su: fantastične. Pejzaži su predivno zamišljeni, obiluju pratećim sadržajem, interesantnim zadacima i još zanimljivijim protivnicima. Izgleda da je neko iz Blizzarda konačno shvatio da je WoW ipak u osnovi RPG, a poenta svakog RPG-a jeste priča, tako da su zadaci u Northrendu mnogo maštovitiji i uklapaju se idealno u veliku sliku o borbi sa Lich Kingom i njegovom armijom Undeadova. Veliki broj zadataka zapravo su delovi lanaca zadataka koji lagano odmotavaju klupko i prosto vas navode da nastavite dalje i vidite šta je sledeće. Iako i dalje postoje zadaci sa šemom "ubij X protivnika" i "sakupi Y predmeta" postoji gomila zadataka koji su potpuno drugačiji jer koriste novu tehniku "vozila". Tako ćete u jednom zadatku jahati mamuta u borbi sa lovcem na mamute u drugom leteti grifinom i skupljati preživele saveznike. Poenta je u tome što u tim situacijama ne možete koristiti svoje standardne veštine i magije, već samo one koje poseduje "vozilo", na primer, napad kljovama kod mamuta ili bljuvanje vatre kod zmaja. Protivnici su takođe osveženi, pa ćete imati prilike da se sretnete sa ljudima-morževima, izgubljenim plemenom taurena, mamutima, ogromnim vikinzima i slično. Kad smo već kod vikinga, prethodna ekspanzija posedovala je malo SF komponente dok je ova više u fazonu nordijske mitologije.

Nova herojska klasa Death Knight donosi potpuno novi princip igranja jer se zasniva na kombinovanju dveju različitih mehanika. Ovu klasu može da kreira svako ko ima barem jedan lik 70. nivoa. Death Knight počinje na 55. nivou i na početku ćete se nalaziti u ulozi pravog zlikovca u službi Arthasa. Ti uvodni zadaci koje ćete raditi kao Death Knight ujedno su i jedna od svetlijih tačaka ekspanzije jer su stvarno odlično odrađeni po pitanju priče i raznolikosti.

Northrend je bogat i novim instancama koje su sada mnogo pristupačnije nego ranije. Do glavnih protivnika brže se dolazi, a borbe sa njima su šarolike i interesantne. Sve instance ponovo imaju normalnu i heroic postavku (za likove 80. nivoa). Što se tiče raid instanci, one su preživele manje izmene tako da svaku raid instancu možete raditi i sa 10 ali i sa 25 ljudi. Naravno, predmeti koji dobijate nisu istog kvaliteta, ali na ovaj način i igrači koji nisu deo nekog dobro organizovanog gilda mogu da iskuse sadržaj tih instanci.

Nova profesija Inscription takođe je lepa novina jer služi za poboljšanje postojećih magija. Svaku magiju možete unaprediti po jednim poboljšanjem, kao na primer, povećanje štete ili lečenja, povećanje šanse za kritični udarac i slično. Ovom profesijom igrači još više mogu da prilagode likove svojim afinitetima i stilu igranja. Postoji još mnogo toga što bi se moglo napisati o ovoj igri, ali prostor to ne dozvoljava, a na kraju krajeva – treba i sami da zakoračite na Northrend i upustite se u avanturu otkrivanja novog sadržaja.

Northrend je namenjen igračima iznad 68. nivoa, ali činjenica je da će početnicima trebati barem tri puta manje vremena da dostignu taj nivo u odnosu na prekaljene igrače. Ovo je samo prva u nizu ovakvih promena koje je preživeo WoW. Spajanjem dva bonusa opreme u jedan zajednički (+healing i +spell damage u spell power), procenat šanse za kritični udarac sada je zajednički i za magije i klasične napade, kraće instance, mogućnost prelaska raid instanci sa grupama od 10 ljudi, sve ove stvari ukazuju na to da Blizzard žarko želi da privuče još novih igrača jer će se stara baza igrača vremenom zasititi. Ovim "unapređenjima" omogućeno je da mnogi povremeni igrači mogu da igraju WoW bez većeg hendikepa, ali pitanje je dokle ovo može ovako da ide. Realno, WotLK jeste takozvani "blockbuster" (samo prvog dana prodato je 2,8 miliona kopija) i izuzetno kvalitetan naslov koji donosi gomilu novina na svim poljima kao i obilje novog sadržaja, ali sve više ljudi počinje da oseća zasićenost i potrebu za nečim novim. Ova ekspanzija svakako je usporila taj proces i odgodila neminovno, ali – iskreno: vreme je za World of Warcraft 2 ili neki drugi World...

WoW: Wrath of the Lich King

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Blizzard
BROJ IGRAČA: Massive Multiplayer TERMIN: 13. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PSP NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1.3 GHz, 512 MB RAM, VGA sa 64 MB, DirectX 9.0c

+ Kompletan novi kontinent, Death Knight klasa, zanimljivi zadaci, sistem vozila, nova profesija
– Sitniji bagovi

GRAFIKA: Iako je grafički engine star četiri godine, uz manje izmene naravno, njegova živopisna grafika na momente može da vas ostavi bez teksta. 5

GAMEPLAY: Sa mnogo interesantnijim zadacima i tehnikama njihovog izvođenja, nivo klasičnog grindovanja značajno je smanjen, što svakako utiče pozitivno na gameplay. 5

ZAKLJUČAK: *WotLK mnogo više unapređuje osnovni koncept World of Warcrafta od prethodne ekspanzije, što je svakako za pohvalu.* **5**

Tekst: Vladislav Herbut

LEFT 4 DEAD

Četvoro preživelih u svetu zombi kuge prave u decembru najbolju zabavu u gradu

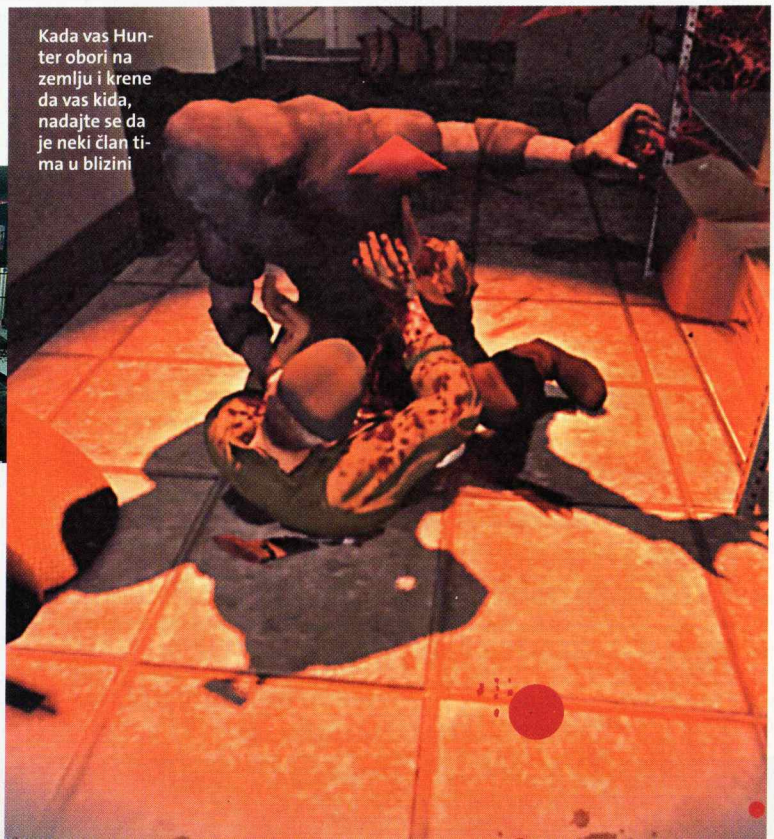
Igre koje su od nule projektovane kao multiplayer naslovi, po pravilu posao obavljaju mnogo bolje nego single player igre sa multiplayer komponentom, za šta je teško naći bolji primer od Left4Dead. Najnovija igra renomiranog Valvea predstavlja pravo osveženje u pomalo predvidljivom svetu šuterskog multiplayera stavljajući igrača u prilično neuobičajenu poziciju timske borbe protiv kompjuterski kontrolisanih protivnika. Ovako štura definicija, naravno, objašnjava samo osnovnu sistemsku podlogu igre: njen realni kvalitet i izrazita neodoljivost zahtevaju detaljniju razradu.

Louis

Zoey

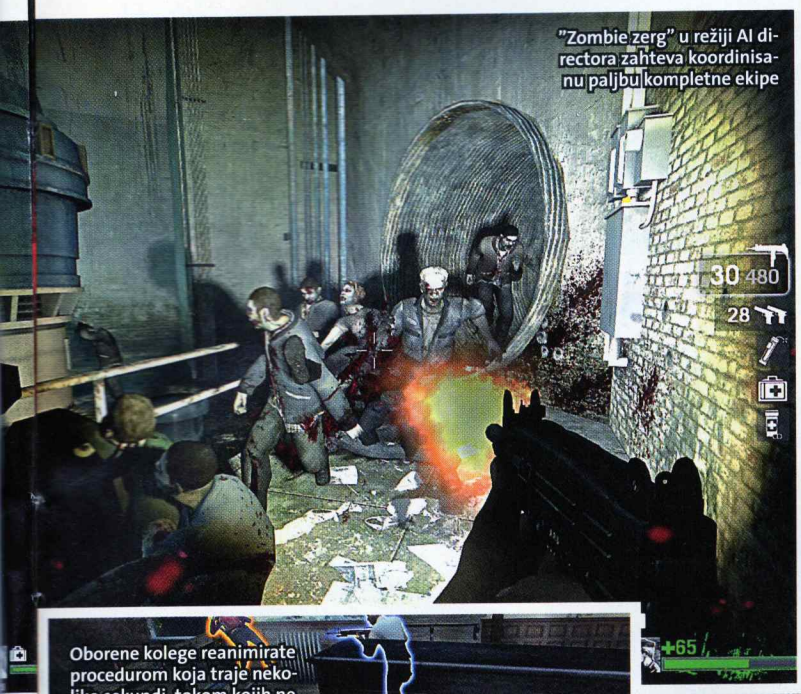
Lokacije nalik na metro vagon nipošto nisu pogodne za odbranu jer nedostaje manevarski prostor

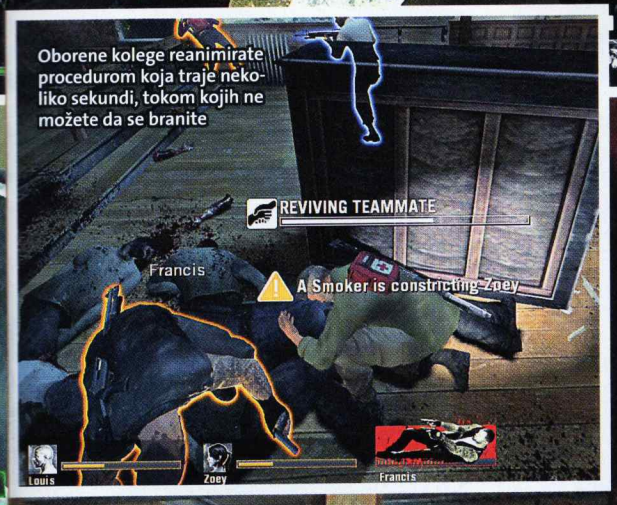
Preuzevši ideju iz arhetipa niskobudžetnih horor filmova koji su bili popularni osamdesetih godina prošloga veka, igra vas stavlja u ulogu jednog od četvoro likova koji su imuni na virus koji je najveći deo stanovništva Zemlje pretvorio u krvoločne zombije. Ekipa ima jedan jedini zadatak: da se probije do tačke za evakuaciju,

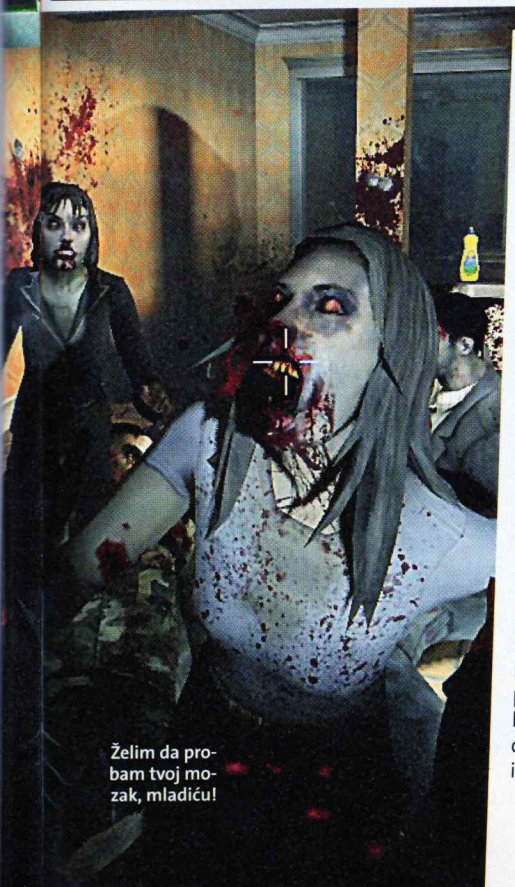


Kada vas Hunter obori na zemlju i krene da vas kida, nadajte se da je neki član tima u blizini

a da je pri tome ne pojede horda kompjuterski kontrolisanih legija undeada. Kompletna poenta cele stvari leži u osnovi svakog timskog multiplayera: kooperaciji, koordinaciji i međusobnom pomaganju. Left4Dead je najbolji kada ga igrate u društvu trojice prijatelja ili likova koje lično poznajete, što kokanju sa zombijima i pokušajima preživljavanja daje potpuno novu dimenziju, pogotovo ako koristite glasovnu komunikaciju koja je ugrađena u igru. Svaka od četiri osnovne celine igre podseća na jedan tip filmskih scenarija zombi kinematografije (sa sve plakatom i "glavnim ulogama" na ekranu za učitavanje misija), od kojih se kvalitetom izdvaja klasična urbana zona napuštenog metropolisa. Svaka "filmska" celina podeljena je na pet poglavlja (to jest, pet nivoa) koji su ispresecani checkpointima u obliku sigurnih kuća gde se možete zalečiti i dopuniti municiju. Pozicija protivnika potpuno je nasumična u svakoj novoj partiji, tako da će iskustvo i izazovi prelaska svakog nivoa uvek biti potpuno različiti. AI režiser, kompjuterska rutina koja kontroliše ubacivanje zom-







bija u akciju ponekad zna da bude pravi sadista, a ponekad vam daje čitave deonice laganog napredovanja bez mnogo opasnosti (kojih je, naravno, manje ako igrate na većem nivou težine). Poenta timskog probijanja do cilja jeste konstantno čuvanje svojih i tuđih leđa: odvajanje od grupe, izigravanje Ramba ili samostalna potraga za health packom, municijom ili drugim korisnim predmetima gotovo uvek završiće se loše po vas, a samim tim i za grupu koja ostaje bez jednog para očiju i ruku sa oružjem. Ovo nije igra za solo heroje, a ako spadate u tu kategoriju igrača, najbolje da igrate u društvu botova umesto živih ljudi.

Pored kooperativnog, igra poseduje i uobičajeni "takmičarski" mod za osam igrača, gde četvoro playera preuzimaju uloge ljudskih begunaca, dok druga četvorica igraju zombi specijalce koji imaju zadatak da ih spreče u dostizanju tačke za evakuaciju. Sve četiri vrste megazombija, pored toga što izdrže više pogodaka nego njihova regularna sabraća, imaju specijalne sposobnosti koje uspešnu odbranu preživelih začas mogu da pretvore u klanicu. Nama se najviše svideo debeli Boomer, superzombi koji može da pljune igrača, čime će ga zaslepiti i "markirati" za napad svih normalnih zombija u okolini. Nije loš ni Smoker, koji svojim daljinskim "jezičkim" napadom igrača odvaja od grupe, Hunter koji ima nezaustavljiv napad skokom na glavu, dok je Tank zombi običan teškaš za čije je upokojavanje potrebna tona do dve municije.

Ukoliko do sada niste shvatili, nacrtaćemo vam: Left4Dead je igra koja se ne propušta.

Left4Dead

ŽANR: multiplayer FPS
IZDAVAČ: Valve/EA
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 18. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600

+ Interesantni pristup coop multiplayeru. "AI režiser" svaku partiju čini potpuno neponovljivim iskustvom.

– Samo četiri različita okruženja igre, Source engine lagano pokazuje znake starenja...

GRAFIKA: Čista, pregledna i funkcionalna, mada Source engineu ozbiljno nedostaje mogućnost deformacije terena i okruženja, elementi koji bi ovu odličnu igru učinili još boljom. 4

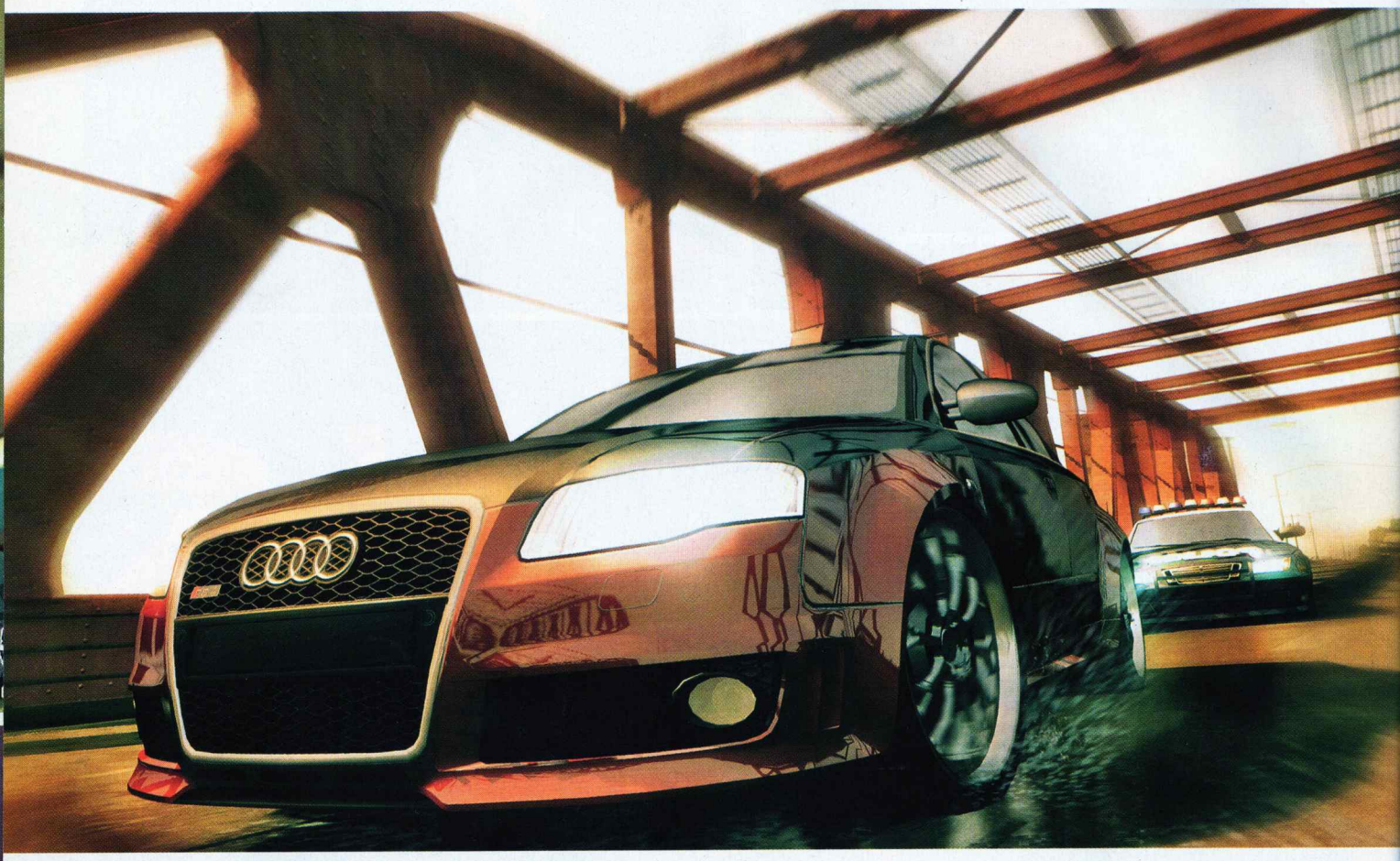
GAMEPLAY: Left4Dead je igra koja je od nule projektovana za kooperativni multiplayer, tako da su gameplay modovi ispeglani do perfekcije. 5

ZAKLJUČAK: *Osećaj igranja glavne uloge u niskobudžetnom zombi filmu. Najbolja multiplayer zabava ovde godine. I tačka.* 5

Tekst: Stojan Karamatijević

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Potrebu za brzinom moraćete da zadovoljite na nekom drugom mestu



U poslednje vreme Need For Speed serijal ne može da se pohvali ničim lepim. Nakon prosečnog Carbona, autori su pokušali da naprave zaokret sa Pro Streetom, potpuno suprotno zahtevima publike koja je i dalje čekala nastavak odličnog Most Wanteda. Novi neuspeh naterao je Black Box da preuzme sve najbolje iz postunderground NFS naslova, ali nažalost, nije znao da te elemente spoji u skladnu celinu.

Već iz naziva može se zaključiti da ćete biti u ulozi policajca na tajnom zadatku, koji će morati da se infiltrira u kriminalne organizacije fiktivnog Tri-City Baya. Ne samo što je priča prežvakana već 100 puta, nego je i svaka naredna scena veoma predvidljiva. Autori su se makar potrudili i predstavili radnju nizom filmskih sekvenci, a glavne uloge dodeljene su Meggie Q i Christini Milian.

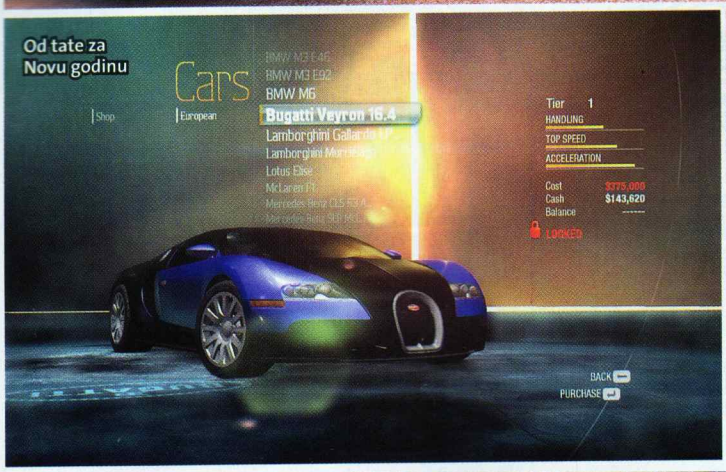
I dok se na prvi pogled čini da je igra sasvim solidna, ne treba da prođe mnogo vremena pre nego što uvidite njene probleme. Free roam mod, koji je vraćen u serijal, ovde nema nikakvu svrhu. Dok vi zaista možete da se vozite kuda želite, ne postoji apsolutno ništa što biste time dobili. Tri-City nam se čini previše praznim, ne postoje skrivene prodavnice, a čak je i mapa potpuno izgubila svrhu, jer se na narednu misiju možete prebaciti pritiskom na jedan taster! Tipovi takmičenja isti su kao i u prethodnicima, sa svega nekoliko novih momenata, poput trka na autoputu. Veći deo singleplayera preći ćete bez ikakvih problema, jer je Undercover previše lagan čak i ako sebe ne smatrate ekspertom. Biće pomalo smešno slušati pretnje vaših protivnika pred trku, s obzirom na to da će vam trebati tek nešto više od deset sekundi da pređete u vođstvo, nakon čega će se razlika samo uvećavati. Nešto veći izazov predstavlja dobijanje Dominated statusa, jer on popravlja karakteristike vašeg četvorotočkaša i snižava cene novih delova. Onlajn donekle popravlja celokupan utisak jer podržava do osam vozača i nudi pregršt modova.

Jedan od retkih pluseva predstavlja izbor automobila (ima ih preko pedeset), podeljenih u četiri kategorije, u zavisnosti od njihovih performansi. Naravno, zbog pomenutog odsustva inteligencije protivnika, brži modeli poput moćnog Bugatti Veyrona ili premijerno predstavljenog Nissana Z370, neće vam biti toliko potrebni, jer možete nadograditi i početnu mašinu, tako da bez problema pobeđujete u svakoj trci.

Povremeni okršaji sa momcima u plavom predstavljaće vam više muku nego zadovoljstvo. Naime, vaših gonioca nećete moći da se otarasite pukim krivudanjem kroz ulice, jer će oni nekako uvek videti gde ste skrenuli zahvaljujući izraženom catch-up logic sistemu. Moći ćete da zaustavite policijske patrole na određenim lokacijama takozvanim "pursuit brakerima", kada vi rušite dobar deo neke konstrukcije na njih, što je praćeno vrlo lošom animacijom. Na ovaj način onesposobićete čak i vozila koja su na tridesetak metara od mesta događaja! Alternativa je jedino da ih sami dokrajčite, ali je to vrlo naporno.

Čini nam se da se najviše radilo na zvuku. Svi efekti veoma su dobri, a brujanje motora autentično. Muzika je žanrovski veoma raznovrsna, i obuhvata hiphop, nekoliko hispano

numera, ali i rok i elektronske pravce, kao što smo uostalom i navikli od NFS-a. Što se grafičkog endžina tiče, jedino bismo mogli da pohvalimo modele vozila jer, da oni nisu unapređeni, ne bismo primetili nikakvu razliku u odnosu na ne naročito impresivni Pro Street. Dodatni napor uložen je u šminkanje automobila sa novim nijansama boja, nalepnicama i kvalitetnijim autosculpt modom. Osim što u njemu nema žive duše, grad je urađen bez mnogo truda, a kolorit i osvetljenje previše je slično Most Wantedu. Prvim startovanjem igre odmah počinjete sa vožnjom, što neće prijati onima sa slabijim računarima jer će morati da



gledaju slajdšou dok ne dođu u situaciju da podese grafiku. Pored sitnijih bagova u endžinu, PS3 i Xbox 360 verzije prati nestabilan i nizak frejmrejt, a kao i na PC-ju, animacija zna da zablokira na momenat, bez obzira na to koliko je snažna vaša konfiguracija.

Kada je najveći kvalitet vaše igre muzika, onda bi možda trebalo da se zapitate da li nešto radite pogrešno. Sigurno je, ipak, da nakon što provedete malo vremena uz Need for Speed: Undercover jedino možete da dobijete želju da odigrate neko kvalitetnije ostvarenje.

Need For Speed: Undercover

ŽANR: Arkadna vožnja
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 17. novembar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3,0 GHz, 512MB, 7600 GT

\+ Interesantan izbor automobila, prelazak na narednu trku jednim tasterom, bogat online mod...

\- Nazadovao u odnosu na Most Wanted, gameplay dosadan, AI policije loš, bagovi (PC), nestabilan frame rate (konzole)...

GRAFIKA: Modeli automobila su dobri, ali je grad previše prazan i jednoličan, a lokacije generičke. 3+

GAMEPLAY: Mogućnost da slobodno vozite po gradu ne služi ničemu, a glavni mod brzo dosadi zahvaljujući ponavljanju misija i nedostatku ozbiljnog izazova. 3

ZAKLJUČAK: *Ne pamtimo lošije izdanje Need for Speeda u njegovoj dugoj 15-godišnjoj istoriji. Šteta!* **3**

Tekst: Nikola Dolapčev

ps3

Da li je Pacific Rift sposoban da ispravi sve mane slavnog prethodnika?

MOTORSTORM PACIFIC RIFT

Svima nam je MotorStorm ostao u pamćenju kao jedna od prvih igara koja je na pravi način demonstrirala snagu PS3. Međutim, teško je bilo preći preko velikog broja propusta, među kojima je najbolniji bio nedostatak sadržaja. S obzirom na to da je dobar deo posla ipak bio sjajno urađen, Evolution Studios je Pacific Rift zamislio kao klasičan nastavak koji će zadržati sve što je valjalo i pokušati da popravi ono što nije.

Zbog toga, svi koji su igrali original, mogu da se osećaju kod kuće jer je osnova ostala praktično ista. Glavni mod i dalje nosi naziv "Festival", i u njemu ćete pronaći gotovo trocifren broj trka, smeštenih na udaljenom pacifičkom ostrvu. Ovoga puta razlike između vozila još su izraženije – za upravljačem motora imaćete prednost u agilnosti, ali je zato svaki sudar sa protivnikom praktično fatalan. Ako kojim slučajem upadnete u gužvu, može se desiti da vas rivali pregaze nekoliko puta zaredom, pre nego što uspete da dođete sebi. Sa druge strane, kontrolisanje Monster kamiona (premijera) je izazovno, naročito kada se u obzir uzme njihova sporost, ali zauzvrat, imate ogromnu prednost dok vozite u grupi, a i pojedine prepreke, poput duboke vode prolazićete bez ikakvih problema. Osim standardnih trka, postoji i još nekoliko varijacija na temu, kada, na primer, ne smete da se slupate više od tri puta ili pređete postavljeni vremenski limit, ali se stiče utisak da ih je moglo biti i više. Veća raznovrsnost posebno će vam nedostajati u kasnijoj fazi, kada već naučite sve staze. Sada ih je duplo više (16), prilično su dugačke i dozvoljavaju da do cilja dođete na više načina. Osim što su i dalje prepune prepreka koje će vam otežati vožnju, vodene površine, odnosno lava na nekim stazama uticaće na hlađenje, odnosno zagrevanje vašeg turbo pogona, čija je pravilna upotreba opet od najveće važnosti. Nažalost, odušević polako gubi na intenzitetu negde na polovini karijere, kada protivnički AI prosto podivlja i ne može biti pobeđen osim ako ne napravite ni jednu jedinu grešku. Vozači koje kontroliše kompjuter vrlo su agresivni, a koriste i catch-up logic, tako da će vam uvek biti za petama. Zbog toga vam ostatak modova pruža preko potreban predah. Na naše iznenađenje Split-screen opcija podržava do čak četiri igrača i izgleda zaista sjajno. Online, sa druge strane, ima svoje uspone i padove – vrlo je jednostavna i brza procedura za startovanje same trke, podržano je do čak 12 igrača, a tokom našeg višečasovnog testa na ADSL 1,5 MB konekciji, nismo imali apsolutno nikakvih problema sa lagom. Opet, ne vidimo zbog čega ne postoji makar mogućnost kreiranje sopstvenih mini-šampionata, umesto standardnih pojedinačnih trka koje predstavljaju jedinu opciju.

Pacific Rift izgleda sjajno, što pre svega duguje fantastičnom dizajnu najvećeg dela staza, pogotovu onih koje su smeštene u okruženje džungle. Ponekad će se dešavati da zbog obilja detalja zalutate, ali to ne predstavlja ozbiljniji problem.

Iako bismo voleli da je autorski tim još poradio na online i offline modovima i poboljšao AI rutinu, novi MotorStorm je i pored toga zaista izuzetno dobra arkadna vožnja, vredna nabavke ako je ovo vaš omiljeni tip igara.

Jesam li prvi ili poslednji?

Split-screen mod za četiri igrača prava je stvar

MotorStorm Pacific Rift

ŽANR:	Arkadna vožnja
IZDAVAČ:	SCEE
BROJ IGRAČA:	1-12
TERMIN:	7. novembar 2008.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	SIXAXIS, DualShock 3, 16:9, 720p, custom soundtrack

\+ Dvostruko više staza, odlično optimizovan online, jednostavan i zabavan kontrolni sistem, grananje puteva...

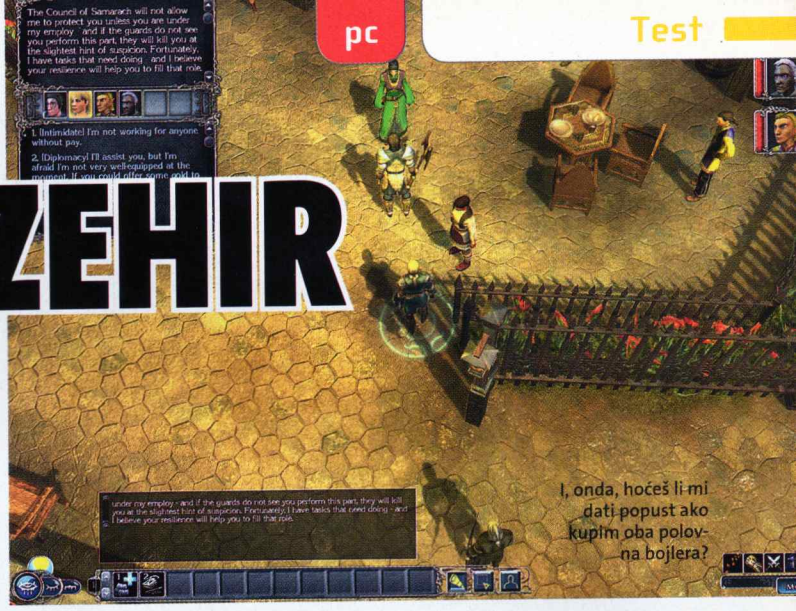
\- Pojedina vozila isuviše su nestabilna, catch-up logic, Festival mod je pretežak.

GRAFIKA: Nije mnogo napredovala u odnosu na original, ali je frame rate sada vrlo stabilan, a izgled mnogih staza fantastičan. 4+

GAMEPLAY: Konkurencija i konfiguracija staza neće vam dati vreme za predah. 4

ZAKLJUČAK: *Ne bi nam smetao bogatiji sadržaj, ali je i ovo što smo dobili sjajno.* **4+**

Neverwinter Nights 2: STORM OF ZEHIR



Izvadite stari mač iz kovčega i ponovite zaboravljene magije. Stigla je nova avantura!

Druga ekspanzija za hit igru Neverwinter Nights 2 ne nastavlja priču tamo gde se završila prethodna. Doduše, isto je vremensko razdoblje, a događaji koji se odvijaju u ovom nastavku usledili su nakon poraza kralja Senki, ali igra prati družinu avanturista koji pokušavaju da se afirmišu u novonastalom haosu. Pored preusmeravanja priče, ova ekspanzija donosi gomilu novinu u samu igru, što su fanovi već dugo čekali.

Kao prvo, na početku ne kreirate glavnog lika, već celu družinu od četiri člana što vam već u startu daje potpuno drugačiji pristup igri. Ovakav pristup omogućuje veću slobodu jer vam ostavlja prostor da kreirate likove sa uskospecijalizovanim veštinama bez potrebe da sve neophodne veštine objedinite u jednom liku. Vašu družinu mogu dopuniti još dva člana koja će vam se usput pridružiti, ali osnovu čine likovi koje ste vi kreirali prema svojim afinitetima i stilu igranja. Druga novina je, svakako, izmenjen sistem komunikacije. Sada možete i tokom razgovora menjati likove koji u njemu učestvuju i samim tim će se potencijalni odgovori menjati u zavisnosti od visine određenih osobina, veština, rase i pola lika. Ako neki od likova može da ponudi još neki dodatni odgovor, pored njegovog porteta pojaviće se balončić tako da pomoću njegovih opcija možda rešite situaciju na potpuno drugačiji način.

Novine se samo nižu i na redu je 3D mapa. Umesto dosadašnje 2D mape pomoću koje ste birali lokaciju na koju želite da otputujete, ovde imate na raspolaganju 3D mapu po kojoj se možete slobodno kretati. Usput ćete otkrivati skrivene lokacije, susretati se sa raznim prijateljski i neprijateljski raspoloženim stvorenjima, nalaziti skrivena blaga i slično. Ali, ni to nije sve! Sistem kreiranja predmeta preživeo je drastične promene, tako da ćete sada mnogo lakše praviti sopstvene predmete uz mnogo više opcija za modifikovanje. Prilikom kreiranja predmeta imaćete na raspolaganju sve resurse koje posedujete, a ne samo one koje nosi lik zadužen za pravljenje predmeta. Pored toga i ekonomija u igri je dinamična tako da se možete baviti i trgovinom, na primer, kupovati rude u jednom gradu i prodavati ih po višoj ceni u drugom i slično. Mora se priznati da igranje nove ekspanzije više podseća na kombinaciju igara Icewind Dale i Fallout, nego na dodatak za igru NN2.

3D mapa jedan je od glavnih aduta nove ekspanzije

Swashbuckler je ratnik koji favorizuje brzinu i domišljatost umesto sirove snage

Storm of Zehir donosi dve nove rase (Yuan-ti Pureblood i Gray Orc) i tri nove klase, od kojih je jedna osnovna, a dve prestige. Osnovna klasa Swashbuckler predstavlja kombinaciju ratnika i lopova, odnosno, ratnika koji sirovu snagu zamenjuje spretnošću. Bonusi na napade najviše zavise od spretnosti i inteligencije, ali mana mu je što sve specijalne napade može da koristi samo kada nosi lake oklope. Doomguide je prestige klasa za paladina ili clerica koja je specijalista za eliminaciju undead protivnika. S obzirom na to da se u igri pojavljuju nove vrste prilično jakih undead stvorenja, ova klasa pravi je penicilin za njih. Mana joj je to što je dosta slabija protiv "živih" protivnika. Hellfire Warlock predstavlja unapređenje za warlock klasu koja pored moćnih vatrenih magija ima mogućnost da u pomoć prizove Baatezu demona, koji, naravno, ako ste nepažljivi, može da se okrene i protiv vas.

Storm of Zehir pravi je primer da ekspanzija ne mora uvek da bude samo sredstvo da se izvuče još novca na osnovu stare slave. Ova igra mogla bi slobodno da prođe i kao stand-alone igra jer donosi toliko novina da se skoro i gubi veza sa osnovnom verzijom.

NN 2: Storm of Zehir

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Atari
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 18. novembar
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, GF 6600/Radeon 9800

\+ Mogućnost kreiranja kompletne družine, poboljšan sistem komunikacije, 3D mapa, nove klase...

\- Bagovi koji su "krasili" osnovnu verziju i dalje su tu, grafika nije unapređivna...

GRAFIKA: Nepromenjena u odnosu na original jer se radi o ekspanziji, ali se, ipak, primeti da je u pitanju grafički engine star dve godine. 4

GAMEPLAY: Mogućnost sopstvenog istraživanja mape bez obaziranja na glavnu priču svakako je element koji bi trebalo da poseduje svaki dobar RPG. 4+

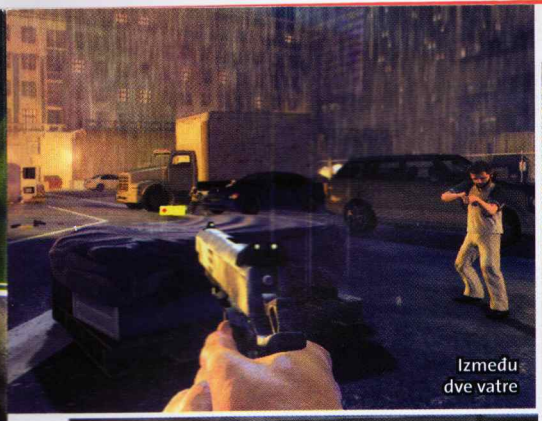
ZAKLJUČAK: *Zbog svih promena u gameplay-u Storm of Zehir je, svakako, ekspanzija koja zaslužuje da bude samostalna igra.* **4+**

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360 ps2 wii

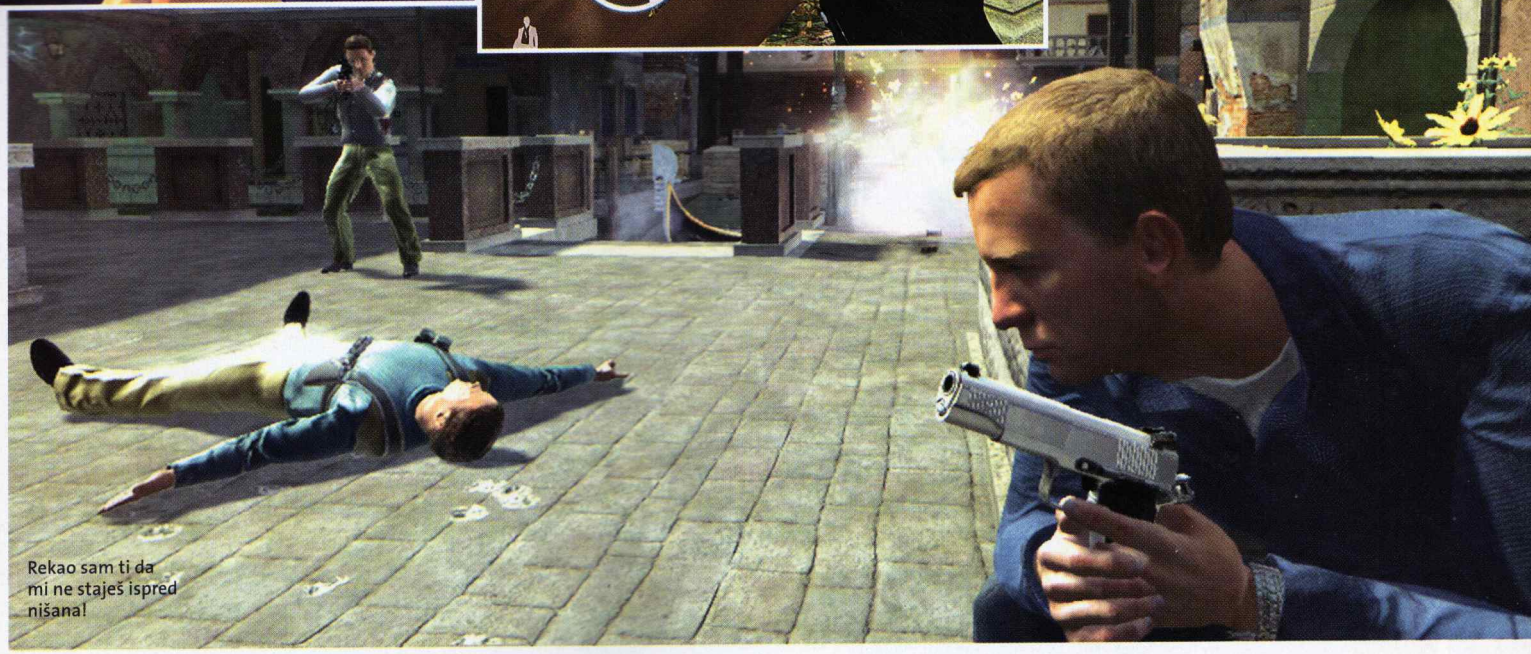
James Bond: Quantum of Solace

Ako vam je bilo žao što Casino Royale nije bio propraćen istoimenom igrom, sada imate priliku da nadoknadite propušteno



Između dve vatre

Treba mi rame tvoje, da plačem na njemu



Rekao sam ti da mi ne staješ ispred nišana!

Film Casino Royale bio je jedno od najprijatnijih iznenađenja među akcionim filmovima 21. veka jer su se svi, a ponajviše pravi fanovi uglađenog i ubistvenog agenta u službi njenog kraljevskog veličanstva, plašili kako će serijal koji je ionako patio od popriličnog zamora materijala podneti novog, prilično nepoznatog glumca u glavnoj ulozi. Na sreću fanova (a i svih ostalih) Daniel Craig pokazao se kao pun pogodak, film je bio dinamičan, zanimljiv i, što je najvažnije, uverljiv – i James Bond se podigao iz pepela u punom sjaju. Veliki izdavači igara verovatno su tada počeli da čupaju kosu od muke jer su propustili priliku da unovče uspeh tog blokbastera. Zato je ta "greška" sada ispravljena, ali, nažalost, ne i na radost igrača.

Igra Quantum of Solace je, što se zapleta tiče, amalgam filma Casino Royale i aktuelnog istoimenog filma. Razlog za takvu odluku tvoraca mogla bi biti želja da se nadoknadi propušteno, kao i da se ne otkrije previše od zapleta filma koji se manje-više direktno nastavlja na prethodni. Da vam mi ne bismo otkrivali mnogo, reći ćemo samo da se Agent 007 u filmskom nastavku ustremio na to da smrsi konce vrhuški zlokobne organizacije koja mu je zagorčala život u "Casino Royale". No, u samoj igri, stvar stoji malo drugačije – dok u početku zaplet prati radnju filma, glavni deo igre je u stvari zasnovan na događajima iz Casino Royale. Ideja je verovatno na papiru izgledala dobro, ali u praksi je dobijena jedna zbunjujuća i ne baš dobro prikazana muljavina koja neće baš biti preterano jasna onome ko nije gledao oba filma.

Ali, koga briga za koherentnost priče, kada je pred nama još jedna prilika da poteramo adrenalin napucavajući protivnike iz prvog lica i iz raznovrsnih oružja, je l' da? Pa... kada napucavanje ne bi bilo vrlo prosečno, možda bismo i zaboravili na to da se zaplet u suštini sastoji od serije nategnuto povezanih lokacija sa trapavo režiranim cut-scenama u međuvremenu (tvorci kao da su probali da reprodukuju scene iz filma u engineu, ali na osnovu toga što im je neko prepričao film).

Sama akcija je klasičan FPS, sa tipičnim oružjem i forama kao što su upucavanje eksplozivnih burića ili prebijanje protivnika. Mehanika zaklona je nešto čime se igra diči jer predstavlja element akcija iz trećeg lica, implementiran u FPS. U praksi, zaklanjanje se izvodi usmeravanjem ka zidu ili stubu ili sanducima i pritiskom na "E", što čini da Bond potrči ka zaklonu i tamo se šćućuri. U praksi to ne radi uvek baš tako dobro – Bond nekada ume i nelogično da se postavi u zaklon (recimo da se prikuca uza zid sa pogrešne strane), a iz zaklona puca ne gledajući, što će značiti gomilu protraćene municije. Interesantna je opcija za obeznanjivanje protivnika koja zahteva da se zatrčite u njega i pravovremeno pritisnete "Q", čime ćete uću u mini-akcionu sekvencu nalik God of Waru, u kojoj morate da namestite nišan na određenu lokaciju na protivniku i okinete, čime inicirate seriju efektnih udaraca i zahvata.

Ostatak igre tipični je neinspirativni FPS u kojem trčite okolo, sakrivate se i napucavate sa hordama vrlo sličnih protivnika kojima je vrhunac taktike to da dođu u gomili, zatim skoče u zaklon i pucaju na vas, tek ponekad pokušavajući da vam dođu sa strane. Tu i tamo čeka vas poneka "mozgalica" kao što je provaljivanje u sistem ili obijanje brave – koja se sastoji od pritiskanja pravih dugmića u pravom trenutku. Skakanje vam skoro ničemu ne služi jer Bond izgleda ne može da preskoči ni tarabicu, a kamoli da skoči sa terase (mada to radi u prvoj cut-sceni). I sami nivoi vrlo su linearno dizajnirani, a možete da zaboravite na nivoe koji bi eventualno razbili šablon, kao što bi bila vožnja Aston Martina ili tako nešto. U slučaju da se odlučite da probate multiplayer, bolje se dogovorite s ortacima jer nema baš mnogo interesenata na Netu. Ima tu interesantnih režima kao što je Golden Gun ili Bond Versus, ali svi nivoi smešteni su u lokacijama iz kampanje i posle nekog vremena igranja provalićete sve što imaju da ponude.

James Bond: Quantum of Solace

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1-12
TERMIN: 31. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3,0 GHz, 512 MB RAM, 3D grafička sa 128 MB

\+ Modeli, animacija, glasovi glumaca iz filma

\- Jednolična igrivost, tupave mini-akcije, nepovezana priča

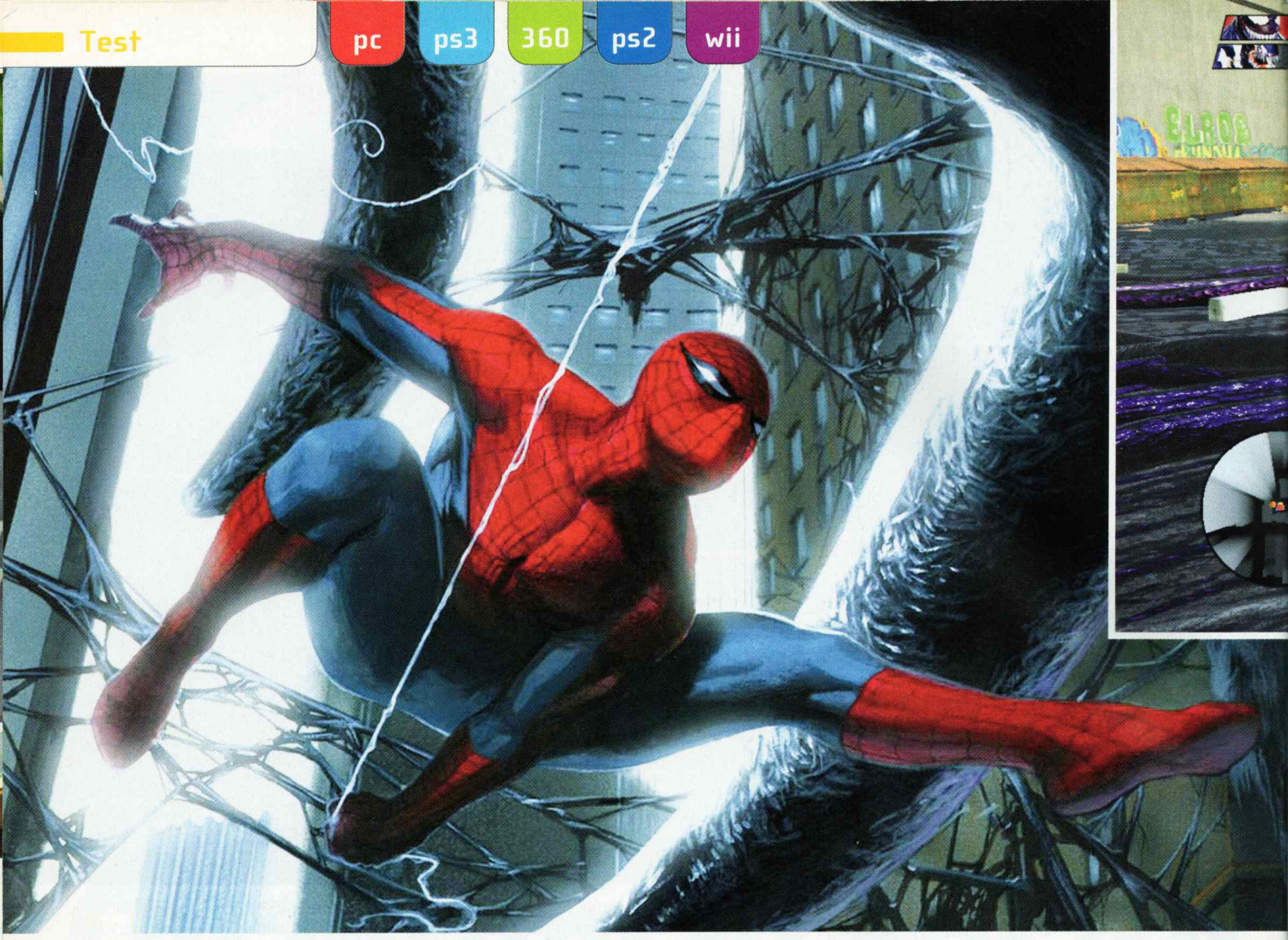
GRAFIKA: Vrlo realističan model Daniela Craiga bori se protiv hordi istovetnih protivnika na lepo renderovanim lokacijama. 4

GAMEPLAY: Pored mnogo pucanja, eksplozija i trčanja, očekuje vas rudimentarno mini-igranje u cilju obeznanjivanja protivnika i obijanja brava. Ništa naročito. 2+

ZAKLJUČAK: *Igra se svodi na FPS akciju u starom stilu, sa nekoliko bledih "inovacija". Eh, kakva bi tek bila da su akciju napravili u duhu prave "bondovske" – raznovrsna, spektakularna i vratolomna...* 3

Tekst: Mihailo Tešić

pc ps3 360 ps2 wii



Spider-Man: Web of Shadows

Vreme je za novi obračun Spider-Mana sa najpoznatijim negativcima Njujorka... osim ako ovoga puta i on ne pređe na njihovu stranu

Već bezbroj puta pokazalo se da od igara koje imaju reč Spider-Man u nazivu nikada ne znate šta da očekujete, jer njihov kvalitet strahovito varira sa svakim novim izdanjem. S obzirom na to da nas Spider-Man 3, rađen po istoimenom filmu, nije baš oduševio, svidelo nam se što je priča za The Web of Shadows pisana specijalno za ovo ostvarenje. Ona ovoga puta u centar pažnje stavlja omiljenog negativca Venoma, odnosno simbiotska bića koja napadaju građane Njujorka pretvarajući ih pri tome u bezumne monstrume. Zbog ideje da se u radnju integriše zaista veliki broj poznatih superheroja i antagonista stekli smo utisak da je dobar deo njih tu tek kao dekoracija. Takođe, njihove uloge su pasivne i često se svode samo na to da vam izdaju naređenja ili vam na vaš poziv pomažu da se izborite sa protivnicima, što verovatno i nećete često koristiti. Grananje pu-

teva ipak treba pozdraviti – odluke koje donosite imaju posledice na dalji tok igre, pa zbog toga i postoji nekoliko iznenađujućih krajeva, pod uslovom da odaberete tamnu stranu.

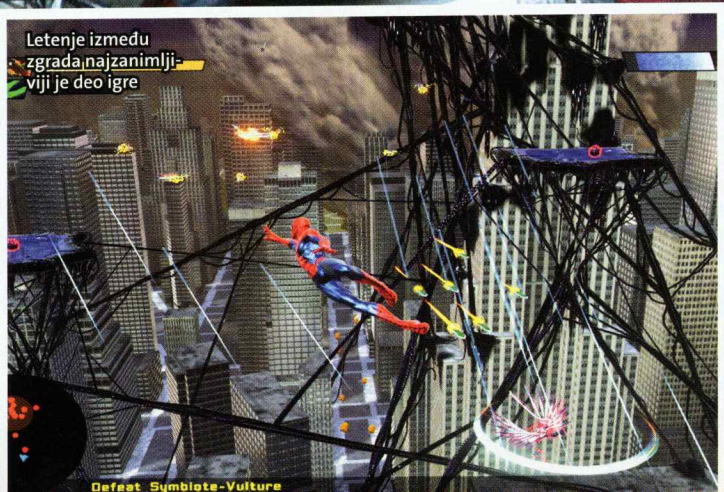
Najbolji trenuci u Web of Shadows jesu dok letite ulicama "Velike jabuke" – Spider-Manova animacija pokreta gotovo je savršena, pa ćete u tim momentima sigurno uživati. Za pohvalu je i zaista solidan broj udaraca – osvojene iskustvene poene moći ćete da koristite za unapređivanje sopstvenih borilačkih sposobnosti, i to posebno za obično i simbiotsko odelo koje možete menjati u svakom trenutku. Razlike među njima vrlo su primetne – klasičan crveno-plavi kostim pruža vam bolju pokretljivost, ali pomalo nauštrb čiste fizičke snage. Bez obzira na to problem predstavlja prilično dosadno izvođenje – od vas se najčešće zahteva da počistite određen broj protivnika sa ulica, ili nosite povređene ljude do bolnice, a to vrlo brzo postaje krajnje monotono. Ni borbe sa glavnim protivnicima nisu preterano interesantne jer su često podeljene na predugačke segmente, a uz to su slabo osmišljene, sa elementima koji se ponavljaju do beskonačnosti. Velika je šteta što je to tako jer je kontrolni sistem inače dosta dobar i daje osećaj slobode, a može da se toleriše i povremeno divljanje kamere.

U tehničkom pogledu, Web of Shadows najviše podseća na već pominjani Spider-Man 3, što nikako nije za pohvalu. Grafika je za današnje standarde tek malo iznad proseka jer je nedostatak detalja evidentan, čak i na glavnim junacima. I pored toga hardverska zahtevnost izuzetno je visoka – i na jačim mašinama, fps će povremeno padati na jednocifrenu vrednost, a vrlo je moguće i da se kompletna igra zamrzne, nakon

čega vam jedino preostaje da se vratite u Windows i ponovo je startujete. Nedavno objavljeni patch rešio je deo problema vezanih za optimizaciju, ali i sa njim Web of Shadows i dalje neće moći da startuje veliki broj igrača. Nešto slično može da se iskusi i u konzolnim verzijama koje su takođe vrlo podložne usporavanju (naročito prilikom eksplozija), ali i tearingu, odnosno, "cepanju" slike.

Zvučna komponenta je solidna – dijalozi su prilično duhoviti i ne preterano dugački da biste morali da ih prekidate, ali sumnjamo da ćete posebno uživati u njima kada čujete Spider-Manov glas. Možda je to stvar ličnog ukusa, ali bismo voleli da on ne zvuči kao kreštavi klinac.

Računajući Spider-Man 3 i Spider-man Friend or Foe, ovo je već treća uzastopna igra rađena po najpopularnijem Marvelovom superjunaku koja pati od problema dovoljno velikih da ponište sve što je dobro u njoj. Kao takva, može biti interesantna samo njegovim najvećim fanovima.



Spider-Man: Web of Shadows

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 24. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Core2Duo 2 GHz, 7900GTX/X1900XT, 1 GB RAM

\+ Više mogućih završetaka, prilično dobro osmišljen kontrolni sistem, mnogo poznatih junaka na jednom mestu...

\- Užasno loša optimizacija, neuverljivi dijalozi, izuzetno mala raznovrsnost misija...

GRAFIKA: Na nivou Spider-Mana 3, što podrazumeva relativno jednostavne objekte i mutne teksture. 3+

GAMEPLAY: Kontrolni sistem jeste bogat, ali sličnost zadataka sigurno će vas brzo umoriti. 3

ZAKLJUČAK: *Ako vas ne otera zahtevnost, izvođenje verovatno hoće. Samo za najupornije!* 3+

Tekst: Vladimir Dolapčev

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

Nebezbedni parkovi su veliki problem našeg društva a očito i japanskog

O Bože, daj mi crni pojas!

Još jedna kineska radnja. Sve po 99 dindži

Danas sam lud. Ne znam šta hoću.

Novi Naruto izgleda kao da ste ubacili Blu-ray sa anime crtaćem u PS3, a onda uzeli kontroler i počeli da ga igrate!

Naruto je blesavi crtani nindža koji je započeo svoj život kao manga strip u Japanu. Njegove sulude avanture brzo su stekle enormnu popularnost i usledio je prirodan prelazak na anime crtaće i tabačke video igre, pa tako i horde poklonika širom sveta. S prvom Naruto igrom za PS3, po imenu Ultimate Ninja Showdown, postaje teško razlikovati jedno od drugoga, jer je napravljena tako da 100% izgleda i deluje isto kao crtać – uz dodatak: vi direktno učestvujete u akciji dok pratite maratonsku priču.

Igra je podeljena na dve celine odnosno režima – Ultimate Mission i Free Battle, koji su baš onakvi kao što zvuče. U Ultimate Mission igraćete 3D akcionu avanturu u kojoj prolazite zaplet crtaća tako što se slobodno šetate po Hidden Leaf selu, poznatom svim fanovima Naruta, kao i njegovoj okolini. Od meštana dobijate misije, a njihovim rešavanjem otkrivate priču i otključavate nove likove koje možete koristiti u borbi. Misije sadrže raznovrsne mini-igre u kojima skačete okolo ili se igrate žmurke ili sakupljate predmete. Ovo je zanimljivo prvih nekoliko puta, ali posle postaje malo zamorno, pošto misija ima oko 100 (svaka je zasnovana na jednoj od epizoda anime), mada ima i nekih čisto šljakerskih kao što je zahtev da igrate bar 20 sati. Stvar vade one misije koje se sastoje od tabanja sa raznim protivnicima. Borbe protiv šarolikih šefova naročito su zabavne i služe kao vredna nagrada za mestimično smaranje po misijama. Uspešnim ispunjavanjem misija dobijaćete keš i priliku da nabavite predmete u selu, mada je glavna motivacija za igranje ovog režima otključavanje preostalih 13 likova – koje posle koristite u Free Battle.

Free Battle vas posle odabira lika baca u prostrani 3D nivo po kojem se mahljate u slobodnom stilu. Akcija je i tu dinamična i tečna, čemu naravno doprinose savršene animacije i bogatstvo specijalnih poteza i komboa. Same kontrole vrlo su jednostavne, ali zahtevaju reflekse. Sve se radi jednim pritiskom na za to određeno dugme: skakanje, bacanje projektila, pozivanje saveznika, punjenje chakra energijom, blokiranje, kao i udaranje. Specijalni komboi zavise od pravovremenog pritiskanja napada, a ne od nekih kombinacija dugmića. Ovako opušten sistem baca akcenat na furioznost akcije, jer se serije udaraca lako spuštaju, ali i razorni napadi lako mogu da budu prekinuti prostim blokom. Iako svi likovi imaju istu kontrolnu shemu, svi imaju specijalne animacije za napade koje izvode pošto aktivirate chakra energiju, dok neke predmete mogu koristiti samo određeni likovi.

Sve ovo izgleda spektakularno, iako je uglavnom šminka, bez kompleksnosti kojom se diče stari tabački serijali kao što su Tekken ili Virtua. Ali, ne može se poreći da je Naruto zbog pitke akcije i specifične grafike odlična igra za trenutke kada se okupi ekipa koja hoće malo da razradi novi PS3.

Naruto: Ultimate Ninja Storm

ŽANR:	Akcija
IZDAVAČ:	Namco Bandai Games
BROJ IGRAČA:	1-2
TERMIN:	7. novembar
PLATFORME:	PC, PS3, X360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	720p, zahteva hard disk 4 GB
+	Dinamična borba, proste kontrole, izgled 100% kao anime
-	Učitavanja, proste kontrole, dosadne cut-scene

GRAFIKA: Prvi put vidimo igru koju u tolikoj meri nema šanse da razlikujemo od crtaća. Bravo za stilizaciju i animaciju. 5

GAMEPLAY: Kontrole se lako mogu savladati, ali zahtevaju dobre reflekse. To čini režim borbe odličnim, dok avanturistički deo igre često deluje kao obaveza. 3+

ZAKLJUČAK: *Da postoje neke opcije za kompleksniju borbu, ovo bi bila vrhunski zabavna tabačina. Ovako, to je sjajna igra za malo neobavezne akcije, pod uslovom da izbegavate da po priči igrate dosadne misije.* **4**

DRAGON BALL Z INFINITE WORLD

Poslednja PS2 igra u serijalu nije baš spektakularno finale kakvo bi igrači priželjkivali

Specijali su i dalje spektakularni, sasvim u DBZ duhu

Udri, udri, ti to radiš najbolje

Gledaćete scene iz skoro celog DBZ serijala u igri

Borba je najzanimljiviji deo igre, naročito za fanove serijala

Treba vam samo još jedan frend i kontroler za malo furiozne zabave

Svi koji su dugo uz Budokai serijal, dobro znaju šta je njegova ključna draž – sumanuta superherojska tabačina prepuna nadrealno moćnih specijalnih manevara i ultimativnih udaraca. Zasnovane na serijalu anime crtaća kojima je poenta u takvim scenama borbe, Dragon Ball Z igre uspevale su tokom godina da, uz male promene u igrivosti, uglavnom donoseći nove likove i zahvate, budu zabava za svakoga kome treba malo dobrog starog besomučnog iživljavanja na kontroleru. Može se reći da je sve to bilo uglavnom na isti kalup, ali je dobro radilo.

Zašto, o zašto je onda igra kojom bi serijal trebalo slavno da zatvori svoj dug i plodan boravak na PS2 morala da bude eksperiment s ubacivanjem nekakvog drugačijeg gameplay principa? Naravno, problem je u tome što je taj novitet trapav, smoran i zauzima dobar deo igre. Radi se o story režimu, zvanom Dragon Mission, u kojem su tvorci rekonstruisali čitavu priču crtane serije. Tako ćete imati priliku da prođete kroz sve peripetije i iskusite sve brutalne borbe koje je Gokku prošao – čime ćete otključati gomilu likova iz Dragon Ball sveta kao igrive borce.

Problem je u tome što, da biste stigli do borbi, morate da prolazite misije koje gone priču dalje. One se sastoje od lutanja po lepo nacrtanim, ali loše dizajniranim 3D nivoima koji su u stvari poznate scene iz crtaća. Svaki nivo je misija, a sve misije se svode na "idi mi donesi to i to" ili "protrči – ponekada kroz obruče" i slično, i moraju se izvršiti u zadatom vremenskom roku. Ne bi to bilo tako strašno – možda samo malo dosadno – da kontrole nisu blagi užas. Kamera se tupavo postavlja, pa stalno morate da je kontrolišete da biste našli neki predmet koji je cilj misije. Često morate istovremeno da skakućete do iznemoglosti, što valjda predstavlja nekakav propao pokušaj da se DBZ pretvori u poluplatformu. Stvarno bi bilo bolje da je u igri samo fajt, u kojem skupljate nova umeća, odnosno, napade za lik koji kontrolišete i otključavate nove likove sa poprilično dugačkog spiska (koji je sa 40 likova, ipak, kraći nego u nekim prethodnim DBZ igrama).

Što se borbe tiče, tu su standardni režimi za dva igrača, trening, kao i novi režim zvani Fighter's Road u kojem svog napucanog lika možete da ubacite u borbu da biste zaradili još parica, koja pak trošite u Warrior's Room, gde kupujete kapsule koje kriju poboljšanja za likove. Sam mehanizam borbe nije se promenio: osnovne kontrole su istovetne, a izazov je utoliko manji što se specijalni potezi mnogih likova izvode isto, pa svi borci deluju malo generički. Tako nekako i samo tabanje gubi na draži, naročito ako ste igrali neku od ranijih igara. Infinite Worlds vam makar daje dobar pregled svega što je viđeno u ranijim DBZ igrama.

Dragon Ball Z: Infinite World

ŽANR: Borba
IZDAVAČ: Namco Bandai
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 12. decembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII **PS2** NDS PSP
ZAHTEVI: 8 MB memorijska kartica

\+ Dosta likova, učenje poboljšanja i napada, čitava DBZ priča

\- Loše i dosadne mini-misije, kontrole u Dragon Mission režimu, bajata borba

GRAFIKA: Mogu se videti sitna poboljšanja u odnosu na prethodne igre i sve to sada izgleda vrlo slično samom crtaću. 4

GAMEPLAY: Dragon Mission režim, najveći novitet, zbog loših kontrola i tupavih mini-igara pretvara se u pravo mučenje, a borba je ista kao ranije. 2+

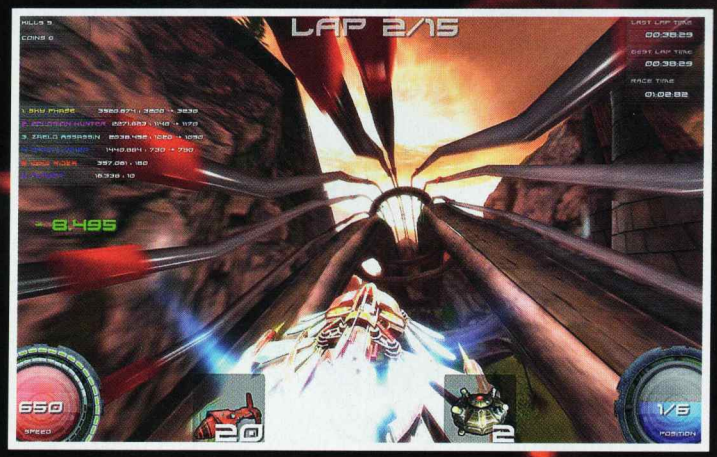
ZAKLJUČAK: *Frustrirajući glavni režim, nikakva poboljšanja u borbi i još jedan prelaz čitave Dragon Ball Z i GT priče. Očigledno je igra namenjena samo tvrdokornim ljubiteljima Gokkua.* 2+

Tekst: Mihailo Tešić

pc psp wii

PYROBLAZER

Domaća scena nije mrtva! Sedite u kokpit Blazera ako smete!



Dobri specijalni efekti pratiće vas celim putem

Bilo je potrebno više godina rada da bi se uradio ovaj projekat

Kada se priča o simulacijama trka, najčešće se radi o zemaljskim prevoznim sredstvima. Pa čak i kada se dotakne tematika futurističkih trka, to su onda neka nabudžena vozila u fazonu Pobesnelog Maksa. Pyroblazer je igra koja ima za cilj da malo promeni tu sliku. Priča u igri je prilično bleda i ide nešto u fazonu kao vi ste oduvek želeli da učestvujete u trkama Blazera i sada, kada ste porasli, ukazala vam se ta prilika. Ali dobro, koja simulacija trka uopšte ima priču? To je element igre koji ne utiče toliko na kvalitet u ovom žanru, mada se razvojni tim mogao malo potruditi.

Blazeri su, u stvari, svemirski brodovi koji su modifikovani i naoružani specijalno za ovu vrstu trka. S obzirom na to da se radi o letelici, možete se pomerati u svakom smeru uz mogućnost rotiranja oko svoje ose. Ako mislite da su rotacije nebitne, grdno se varate. Trebaće vam sigurno malo više vremena dok se naviknete na kontrole, ali kada se to desi, tek ćete onda doživeti onaj osećaj uzbuđenja zbog trke. Na početku svakog šampionata birate brod gde svaki od ponuđenih ima neke prednosti i mane i različito naoružanje. Naoružanje se sastoji od prednjeg topa koji koristite za eliminaciju protivnika i prepreka ispred sebe i mina koje ostavljate iza ne bi li se rešili protivnika koji su vam za petama. Same staze su šarolike i ima ih dosta, ali problem je što ćete veći deo staza voziti kroz tunele punih prepreka, razdvajanja i naglih skretanja. Kada na sve ovo dodate neprijateljski nastrojene protivnike (nismo spomenuli ranije da je uništavanje protivničkih letelica dozvoljeno, čak i poželjno?!) koji znaju da vam se zakače i svim snagama pokušavaju da vas ubiju, može se reći da igrač i nije baš u zavidnoj situaciji. Na prvi pogled sve ovo obećava dobru zabavu nafilovanu adrenalinom, ali realna slika nije baš takva. Sama zamisao je dobra, pogotovo ako se uzme u obzir uspeh igre Wipeout koja je verovatno na neki način i poslužila kao uzor. Ipak, problem koji je veoma čest u poslednje vreme na igračkoj sceni očigledno je prisutan i ovde. Da li su u pitanju nefleksibilni rokovi ili nedovoljno testiranje, prilikom igranja igre Pyroblazer stičete utisak da tu nije sve dovršeno. Pomalo neposlušne komande i na momente veoma teška kontrola nad letelicom biće čest uzrok frustracije kod igrača. Pogotovo kada se utrkujete sa vremenom, a zbog loših kontrola više od pola trke češete zidove tunela što vas znatno usporava uz konstantan iritirajući zvuk sličan onome koji dobijate kada grebete viljuškom po tanjiru. Izuzetno iritantno.

Grafika je solidna mada se i tu na momente mogu primetiti propusti razvojnog tima. Što se tiče zvuka, malo širi spektar zvučnih efekata dobro bi došao.

Za kraj treba napomenuti i jednu veoma bitnu činjenicu. Razvojni studio Eipix, čiji je prvenac Pyroblazer, nalazi se u Novom Sadu, što znači da ipak naša igračka scena nije potpuno mrtva. Drago nam je da i ovim prostorima ima ljudi koji žele ovim da se bave, pa ako želite da ih podržite, kupite igru preko Steama.

Za dobru fiziku u igri zadužena je Ageia PhysX

Mosqueen Blazer: Birajte vozilo u zavisnosti od svojih afiniteta

Pyroblazer

ŽANR: Futurističke trke

IZDAVAČ: Candella Systems/Eipix

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 13. novembar

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 3.0 GHz, RAM 1 GB, VGA sa 128 MB, DX 9.0c

\+ Trke sa svemirskim brodovima, osećaj brzine, solidna grafika, domaća igra :)

\- Neposlušne kontrole, zvučni efekti, igra je ponekad preteška, osećaj nedovršenosti...

GRAFIKA: Grafika je sasvim solidna, može se reći iznad proseka, pogotovo ako se uzme u obzir da se radi o domaćoj igri. 4-

GAMEPLAY: Malo će duže potrajati navikavanje na kontrole, ali nakon toga ova igra može čak da bude i veoma zanimljiva. 3

ZAKLJUČAK: *Pyroblazer donosi osveženje među simulacije trka, mada činjenica je da je na igri trebalo još da se poradi pre objavljivanja.* 4-

MySims

Sve je delovalo tako bezbrižno. A onda je stigla recesija!

Posle bezbrojnih sličnih nastavaka Sims serijal najzad uspeva da otkrije novi pravac u gejmpleju

Sve je krenulo kao igra, da bi Perica na kraju napravio atomsku bombu

Kreirajte svog Simsa. Ove sezone aktuelne su pastelne boje, šalovi i ešarpe

Ja sam prala sudove, a ti kosi travu

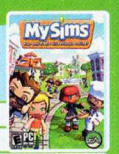
Vesela družina krenula je u razmenu dobara i chat. Zabranjeno spamovanje

Još od prvih Simsa, Maxis nije mnogo menjao dobitnu formulu. Ipak, posle toliko godina svaki recept traži osveženje i ta činjenica uvažena je igrom MySims. Taj naslov prvo se pojavio za Wii i DS, što je garantovano bio i glavni razlog zbog kojeg su tvorci mućnuli glavama da pronađu neke nove pristupe igrivosti. Tako MySims osnovnu inspiraciju crpi iz bogatog vrela japanskih igara kao što su Harvest Moon ili Animal Crossing.

MySims donosi pomak na mestu gde je to najviše bilo potrebno jer uvodi novi nivo kreativnosti, pa posledično i novi sloj mikromenadžmenta. Za razliku od običnih Simsa, gde ste pravili svog Sima s ciljem da živite virtuelni digitalni život, ovde je vaš lik stavljen u fantastičan svet u kojem ćete imati mnogo obimniju misiju – da čitav taj svet izgradite iznova, od zgrada, preko stvari do stanovnika.

Stanovnike nećete baš bukvalno graditi, ali će vam zadatak biti da ih privučete gradeći odnose sa njima, gde se i dalje koristi osnovna Sims mehanika. U MySims ćete i pričom biti stavljeni u centar igre jer vaš lik jedini ima moć da pomogne svetu – koji je sav u raspadu. Naime, tvorci svega na svetu – Builderi odavno su nestali. Najviše je propao glavni grad u kojem počinje vaša priča... Naravno, vi ste prvi novi Builder za dugo vremena, kojega gradonačelnik dočekuje kao malo vode u pustinji i moli ga da započne obnovu grada i vrati raseljene građane.

MySims se u suštini svodi na gomilu misija koje rešavate konstruišući predmete ili zgrade, ali i komunicirajući sa drugim likovima, odnosno, NPC-ima. Tok igre je prilično linearan, ali vam zato nudi mnogo prilike za kreativnost. Predmete i zgrade pravite na osnovu planova koje dobijate, od delova koje nalazite. U predmete takođe možete vezivati neki od preko 100 Essence bonusa, koje sakupljate kroz igru i koji predmetima daju određena svojstva, čime ih čine privlačnijim za nekog NPC-a. Kako uspešno budete gradili i obnavljali zgrade i privlačili ljude, stvaraće se čitava populacija i grad će biti sve življi i puniji događanja. Shvatanje da je sva ta aktivnost vaših ruku delo jedna je od velikih draži MySimsa i radost za svakog ko je ikada voleo igru izgradnje kao što je, na primer, Lego. Tome dosta doprinosi i sloboda kojom raspolažete prilikom sastavljanja delova i to bez uputstva planova, čime ćete otkriti zabavne kombinacije i ostaviti lični pečat na gradu koji se stvara oko vas. Kontrole su sasvim fino implementirane na PC, kako kretanje lika koje je rešeno WASD kombinacijom, tako i kontrole pri kreiranju sadržaja gde dugmićima rotirate objekte. PC verzija donosi mnogo više opcija u odnosu na Wii verziju, uvođenjem mnogo više delova za pravljenje, kao i mnogo većim brojem likova. Dodatno bogatstvo predstavlja online komponenta koja vam nudi prostor u kojem možete razmenjivati kreacije s drugim igračima i stvarati ekipe.



MySims

ŽANR: Simulacija
IZDAVAČ: Electronic Arts
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 30. oktobar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, 3D grafička sa 64 MB

+ Dizajn, sistem kreiranja stvari, sto čuda za sakupljanje
− Linearnost, blaga repetitivnost

GRAFIKA: Vrlo simpatično stilizovana grafika uspeva da stvori bajkovit i šarolik svet na jednostavan i efektan način. 5

GAMEPLAY: Jednostavan princip pravljenja predmeta i zgrada nudi bezbroj opcija, što uz negovanje odnosa sa buljucima likova od kojih dobijate misije znači sate zabave. 4

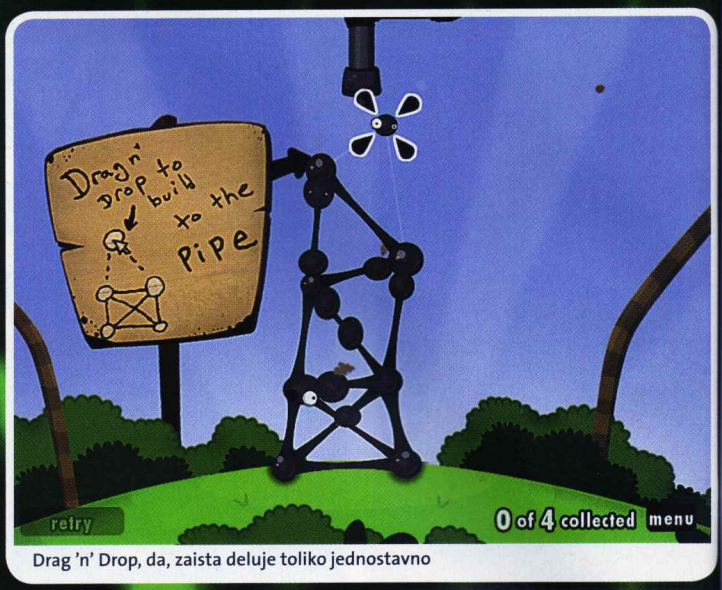
ZAKLJUČAK: *Iako izgleda kao da je namenjen najmlađima, svima nudi mnogo prilike za zabavu i kreativnost tako što uvodi stvaranje predmete i gradnju kuća u dobitnu Sims formulu.* 4+

Tekst: Mihailo Tešić

pc wii

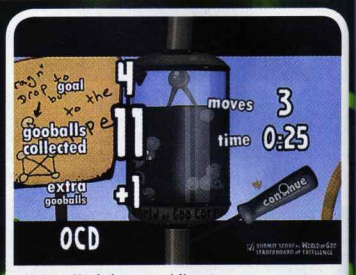
World of Goo

Još jedan hit nezavisne igračke scene koji će vas osvojiti za sekund



Drag 'n' Drop, da, zaista deluje toliko jednostavno

Ovako izgledaju kada stradaju :)



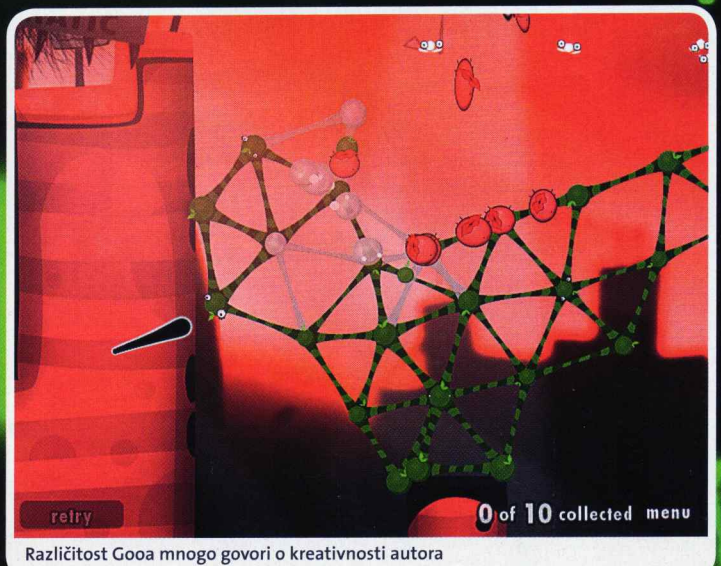
OCD nije lako postići

Imamo čast da vam predstavimo naslov koji su kreirala samo tri autora! Da to nije nedostak, najbolji dokaz jeste World Of Goo koji će vam, sigurni smo, pružiti mnogo više od, recimo, najnovijeg Need For Speeda.

Vaš glavni zadatak jeste da kreirate razne objekte pomoću Goo loptica poštujući lepo implementirane zakona fizike. Za kompletiranje nivoa potrebno je da povežete početnu konstrukciju praveći most, toranj ili sličnu građevinu, sa ciljem predstavljenim u obliku cevčice. Svaki nivo ima određen minimum loptica koje morate da spasete, a sve preko toga je bonus. Postavljanje Gooa nije nimalo lak zadatak, pogotovo kada malo odmaknete u igri. Strukture mogu da postanu veoma klimave, pa ako podižete toranj, morate stalno da održavate ravnotežu, a ako gradite mostove, i da dobro koncipirate temelje. Ovo se dodatno komplikuje u kasnijim nivoima gde je potrebno konstruisati građevine iznad opasnih šiljaka ili kada treba da zaobiđete vetrenjaču. U pomoć će vam tada doći dodatni objekti poput kamenih stubova ili specijalnih Gooa u obliku helijumskih balona. U igri postoji više različitih tipova ovih lopica – crne su najobičnije (jednom kada ih postavite ne možete ih više pomerati), dok zelene imaju potpuno suprotna svojstva i dozvoljavaju da ih otkinete sa konstrukcije i prebacite na drugo mesto. Crvene mogu da gore, a bele su rastegljive. Ovde je kreativnost autora zaista došla do izražaja i bićete oduševljeni zbog mnogih problema, odnosno načina na koji se oni mogu rešavati. Prepreke i zadaci mogu biti vrlo komplikovani, pa će ponekad za napredovanje, pored logike, biti potrebni i brzi refleksi.

Svaki Goo koji sakupite preko limita nivoa odlazi u World of Goo Corporation. Ovo je svojevrsni ladder online mod u kojem je jedini cilj otići što više u visinu. Konektovanjem na internet igra će vam u realnom vremenu prikazivati ostale igrače širom sveta (biće predstavljeni kao oblak sa imenom, visinom i brojem upotrebljenih loptica). Maksimalan broj Gooa ovde je 300 i svi su iste boje, ali se ponašaju kao već pomenuti zeleni. Ovo je vrlo interesantno i predstavlja dovoljan razlog da se redovno vraćate igri i nakon što ste je kompletirali. Čak i kada iskoristite sve loptice, a vaša struktura je stabilna, nešto će vas uvek terati da eksperimentišete i pokušate da popravite rezultat. Trebalo bi napomenuti da je trenutni rekord 41,2 metara, dok smo mi do sada jedva stigli do 25,6 m i nekog petstotog mesta.

Za kraj, jedina prava mana, pored ograničenja rezolucija na 800x600, jeste dužina igre, jer se četiri i po sveta vrlo brzo prelaze. Pomenuti sandbox mod donekle spasava situaciju, ali se mi, ipak, nadamo da će uskoro biti izbačen neki dodatak sa novim nivoima.



Različitost Gooa mnogo govori o kreativnosti autora

World of Goo

ŽANR: Logička
IZDAVAČ: Brighter Minds
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 17. oktobar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,0 GHz, 512 MB, 32 MB grafička kartica

\+ Odlična ideja, interesantna grafička rešenja, sandbox mod sa internet konekcijom

\- Gruba grafika, očajan dizajn nivoa, repetitivna borba

GRAFIKA: Grafički prikaz je unikatan, ali možda i previše pojednostavljen, uz nemogućnost promene rezolucije. 3+

GAMEPLAY: Izuzetno zarazno ostvarenje – o logičkim problemima razmišljaćete dugo nakon što isključite igru. 5

ZAKLJUČAK: *Vrlo jednostavna i inovativna logička igra koju ne biste smeli da propustite.* 5-

MADAGASCAR: ESCAPE 2 AFRICA

Od prosečnog holivudskog animiranog filma ispala je zabavna igra

Alex sakuplja novčiće po džungli i hoda po žici. Tipično za jednog lava...

Cirkus se nastavlja. Plivajte između rampi da biste pobedili Julien

Momci iz studija Aspyr izgleda znaju magičnu formulu. Kada je pred njih dospeo jedan od brojnih neinspirativnih projekata koji se često nameću autorima – da naprave igru po najnovijem holivudskom animiranom crtaću (u ovom slučaju Madagascar 2, Dreamworksov novi pokušaj da ugrozi Pixar, koji nije baš uspeo) – oni su rešili da naprave baš ono što film i pretenduje da bude: malo dobre zabave za klince.

Kako klinci (a bogami ni mnogi stariji) nisu baš poznati po dobroj pažnji, kao dobitna kombinacija pokazalo se okupljanje mnoštva mini-igara u jedan paket koji je, onako ovlaš, umotan u platformsko skakanje (koje je najdosadniji deo). Pored platformisanja, tokom igre pratićete zaplet filma uglavnom kroz raznovrsne kratke, ali slatke izazove, kao što je fotografisanje, hvatanje leptira, šutiranje lopte ili gađanje balona. U njima ćete imati priliku da vodite sve glavne junake iz filma, a svaki od njih ima neku karakterističnu kontrolu koja čini svaku mini-igru zabavnom na svoj način. Naravno, ništa tu ne traje predugo niti ima kompliko-

vane komande, što celokupno iskustvo čini savršenim za mlađe igrače.

Iako Madagascar: Escape 2 Africa ne krije da su mu klinci najvažnija ciljna grupa, zabavnost mini-igara u spoju sa vrlo fino urađenom grafikom i uverljivim glumcima koji sjajno imitiraju velike zvezde iz filma, daje vrlo pristojan rezultat koji može da posluži kao dobra igra za okupljanje ekipe – pošto svaku mini-igru koju otključate možete da igrate sa najviše četiri igrača.

Madagascar: Escape 2 Africa

ŽANR: Akcija
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 28. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, 3D grafička 128 MB

\+ Raznovrsne mini-igre, grafika, kupovina predmeta, turniri u više igrača...

\- Platformski delovi, osetljiva kamera...

GRAFIKA: Nalik samom crtaću, lepo animirani modeli i živopisna okruženja, jedino slabija u cut-scenama zbog loše režije. 3+

GAMEPLAY: Igra nudi raznovrsne mini-igre u kojima ćete testirati svoje reflekse i koordinaciju, što znači sate i sate zabave. Možete se igrati i sa prijateljima ili sa porodicom. 4+

ZAKLJUČAK: *Igra će na pravi način obradovati fanove Madagascara, jer proširuje svet filma i daje novu draž likovima. Pravo bogatstvo zabave.* 4-

Tekst: Mihailo Tešić

Osvojite Nintendo Wii

Ako i vi želite da shakujete, evo još jedne prilike da se dočepate konzole

Kompanija **Beosoft** (Gospodara Vučića 162, Beograd, 011/3048-916 ili 011/3048-917, www.beosoft.co.yu) poklanja vam Nintendo Wii konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks **sfun wii.** Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.

Primer pravilnog SMS-a:
sfun wii a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

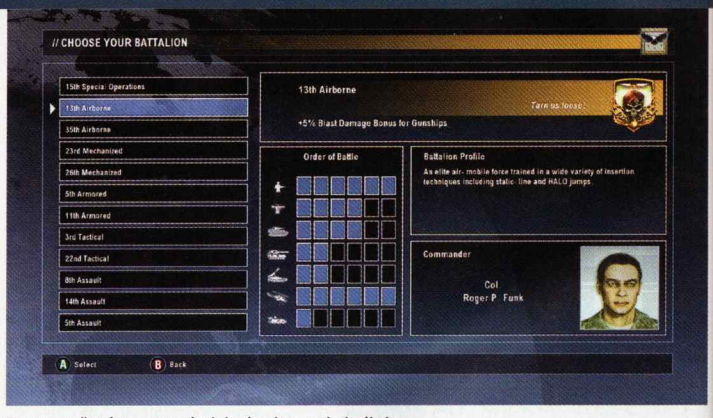
Izbacite uljeza:
a) NDS
b) WII
c) C64

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: a (da)
Miloš Šipoš, Sombor (0649887xxx)

A trebalo je da se "skinem" za nedelju dana...

TOM CLANCY'S

Group 5, attack Hostile 5. Ne može na srpskom



Pre nego što krenete u boj, izaberite svoje jedinice

Koga ćemo danas napasti? Može ovo saće dole!

Opšta šorka u Abu Dabiju

PIRATI PRAVE POMETNJU
Iako je PC verzija ove igre trebala da se pojavi paralelno sa konzolnim, zbog velike piraterije na Windows platformi, Ubisoft je odlučio da EndWar za PC odloži za prvi kvartal 2009. Tada će ih manje boleti...

ENDWAR

Revolucionarni sistem upravljanja glasom donosi nešto sasvim novo u problematični svet konzolnih RTS-a

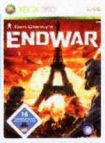
Svako ko je probao ili, ne daj bože, do kraja odigrao neku real-time strategiju na prethodnoj ili novoj generaciji igračkih konzola, zna kakvu patnju predstavlja kontrolisanje jedinica i gradnja pomoću gamepada. Mnogi su potpuno opravdano i u skladu sa desetinama promašenih igara ovog tipa prognozirali da je kreacija upotrebljive kontrolne sheme koja ne uključuje miša i tastaturu jednostavno nemoguća, govoreći da se konzolni RTS kao koncept nikad neće odmaći od statusa čudnog nedonoščeta, sa igrama koje niko ko ima PC alternativu nikada neće igrati. Pojavom Tom Clancy's EndWar, na opštenarodno veselje, ta teza više ne drži vodu.

Kao i svaka igra sa potpisom Toma Klensija, i EndWar je baziran na globalno polarizovanom svetu bliske budućnosti, vojno-političkim intrigama i pretnji od Trećeg svetskog rata koja visi u vazduhu. Naša planeta, kojoj su izvori nafte konačno presušili, postaje poprište sukoba između Amerike, Evropske unije i Rusije, uklještenih u klinč bespoštedne bitke za preostale resurse. Ovo nema smisla dublje analizirati iz prostog razloga što ne predstavlja nikakvu posebnu novost u idejnom smislu. Glavna poenta igre leži na sasvim drugoj strani...

Sistem kojim EndWar prevazilazi ograničenja kontrolne mehanike jeste odlično implementirana glasovna kontrola, koja uz malu pomoć gamepada igru čini revolucionarno elegantnom i veoma "udobnom" za igranje. U slučaju verzije za Xbox 360, koji u paketu dolazi sa slušalicama i mikrofonom, prvi susret sa igrom podrazumeva ubadanje headseta u predviđeni slot na kontroleru i odrađivanje kraćeg tutorijala povezanog sa kalibracijom sistema za vaš glas, što sve zajedno traje manje od pet minuta, posle kojih ste u potpunosti spremni za akciju, to jest, strategiju. Integracija glasovne kontrole u igru izvedena je na gotovo savršen način: pritiskom na desni trigger taster Xbox konzola uskače u mod primanja verbalnih komandi, koje se na pojednostavljeni način mogu definisati na sledeći način: jedinico X, uradi akciju Y na lokaciji ili protiv jedinice Z. Naravno, komande ćete morati da izgovarate na engleskom jeziku, ali sistem prepoznavanja glasa dovoljno je robustan da razume sve što mu se kaže, bez obzira na akcenat, boju i dubinu glasa, ili eventualnu anomaliju (mucanje, na primer). Broj opcija, odnosno, glasovnih komandi prilično je širok dozvoljavajući vam da kombinujete napadačko-odbrambene snage (jedinica X plus jedinica Y, uradi bla, bla), pozivate pojačanja, signalizirate povlačenje ili neku sličnu komandu. Za preciznije pozicioniranje na terenu, međutim, moraćete posegnuti za gamepadom: glasovni sistem, naravno, nije dovoljno savršen za komande tipa "jedinica A, zaobiđi blok zgrada na levoj strani i ogradu, namesti se na raskrsnici i okreni oružje u pravcu dima na horizontu".

Da bi ovakva igra mogla da funkcioniše, morali su da budu načinjeni neki kompromisi. Pojednostavljen dizajn misija, koje se mogu svrstati u četiri osnovna tipa sa terenskim varijacijama, dopunjen je sistematizacijom jedinica u nekoliko osnovnih tipova, od kojih svaki ima borbene bonuse protiv svog primarnog taktičkog protivnika. Tako, na primer, helikopteri lako eliminišu tenkove, bore se sa faktorom 1:1 protiv oponentskih helikoptera, ali ih oklopni transporteri lako skidaju sa neba; transporteri su smrt za vazdušne jedinice, ali su veoma ranjivi protiv tenkova. I tako dalje. Igri zameramo i činjenicu da su jedinice sukobljenih strana razlikuju samo kozmetički, bez suštinske diferencijacije u pogledu borbenih sposobnosti.

Tom Clancy's EndWar



ŽANR: real-time strateška igra
IZDAVAČ: Ubisoft Shanghai
BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: 4. novembar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 16:9, 480p, 720p, 1080p, DD 5.1, Xbox Live!, PS Network

+ Perfektan sistem glasovne kontrole, odlične produkcione vrednosti igre.

– Prejednostavan gameplay za igrače koji su navikli da ovakve igre konzumiraju na PC platformi.

GRAFIKA: Iznadprosečna u globalu: Odličan i kompleksni dizajn jedinica, uz nešto siromašnije specijalne efekte i nedovoljno detaljan teren. Odlična kamera. **4**

GAMEPLAY: Glasovna kontrola jedinicama u potpunosti prevazilazi klasičnu manu real-time strateškog upravljanja na konzoli: odustvo miša i tastature. **5**

ZAKLJUČAK: *EndWar predstavlja inovativan i uspešan pokušaj redizajna kontrolne šeme u konzolnim strategijama, naslov čije će ideje mnogi kopirati u godinama koje dolaze.* **4+**

Tekst: Stojan Karamatijević

Antiznojaž

Genius je predstavio joystick pod imenom MetalStrike 3D namenjen prvenstveno za simulaciju vožnje ili letenja. Na njemu se nalazi čak 13 programabilnih tastera, pa će prilagođavanje svakoj igri biti vrlo lako. Specifičnost ovog joysticka jeste hlađenje u tri nivoa, a služi za sušenje vlažnih igračkih dlanova tokom maratonskih sesija. Pored toga ova palica podržava i force-feedback tehnologiju da bi interakcija u igrama bilo što bolja. Cena: oko 20 evra.
www.computerdream.rs

Sviraj mi sliku

Kako je krenulo, uskoro će digitalni ramovi za slike biti veći od naših monitora. Elem, Samsung je ponudio ram sa ekranom dijagonale čak 10,2 inča rezolucije 1.024x600 piksela, a može se koristiti i kao pomoćni monitor. Zanimljivo je da ovaj ram ima i male zvučnike preko kojih se može slušati muzika, a tu su u priključci za slušalice ukoliko ne želite nikog da uznemiravate. Na 1 GB interne memorije možete strpati dosta fotografija i muzike. Samsung SPF-105P košta 129 evra.
www.erccommerce.rs

GRAFIČKE ZA SVA

Ako ste u potrazi za novom karticom, evo saveta za upgrade

GeForce 8600 GT

Gainward je ponudio karticu sa čak 1024 MB DDR2 memorije. GPU grafičke karte radi na 600 MHz, a memorija na 500 MHz. Ova grafička karta podržava DirectX 10, tehnologiju unificiranih šejdera i Shader Model 4.0. Predstavlja početničku klasu, pa je i cena vrlo primamljiva – oko 70 evra! Moći ćete da ga igrate u nižim rezolucijama i sa redukovanim kvalitetom grafike.

GeForce 8800 GT

Osetno brža od 8600 GT modela, ali i dvostruko skuplja. U ponudi su razni modeli, a naša preporuka je Golden Sample model sa taktom jezgra na 650 MHz, a memorije na 950 MHz. Trofazni sistem napajanja omogućuje bolji overkloking kartice. Preporučujemo igranje na srednjem kvalitetu prikaza u nižim rezolucijama. Cena oko 140 evra i ujedno topla preporuka.

Rotacioni mobilni

Ako volite da posedujete najbolje i najskuplje stvarčice na tržištu, onda će vas ova Motorola sigurno zainteresovati. Reč je mobilnom telefonu pod imenom Aura, a njegova cena iznosi čak 1.500 evra! Ono što ćete sigurno odmah primetiti jeste njegov okrugli displej rezolucije od čak 480 piksela u prečniku, a ispod njega je rotacioni mehanizam koji potpisuje švajcarska škola. Za njegov luksuzni izgled zadužen je nerđajući čelik obložen zaštitnim slojem polivinila u koji su ugravirani reljefni crteži. Inače, same tehničke specifikacije ovog mobilnog i nisu naročito impresivne, pa ćete sa njim dobiti kameru od svega 2 megapiksela i 2 GB interne memorije. Aura će u Evropi biti dostupna od decembra, a moći ćete da je kupite samo uz ugovor kojim se obavezujete da je nećete prodati trećem licu. Kako li će ovo ispoštovati u Srbiji, videćemo...

Supersonični miš

Verbatim je shvatio da u gaming industriji leže velike pare, pa je upravo iz tog razloga rešio da na tržište lansira dva nova igračka miša pod imenom Rapier V1 i Rapier V2. Kako navodi proizvođač, ovim mišonjom kontrola u video igrama trebalo bi da bude realistična i uzbudljivija. Ne znamo kako će to da izvedu, ali barem znamo da su tehničke karakteristike veoma dobre. Rezolucija osetljivosti lasera je 3.200 dpi sa ubrzanjem od 20 G sa 40ips na V1 i 65ips na V2. Ako ne znate šta ovo znači, kažemo vam da je to vrlo dobro.
www.verbatim-europe.com

SMS KISS 1205

smešni klipovi

razvikani trener	gradovi	bombu bacaj	deda mraz
3914	3916	3919	2242
"poznati glumac"	voditeljka?	italijanski fudbal	nesreća
3915	3925	3920	2256
matori zeza	amidžić zezator	šlepanje	karleuša
3923	3922	3921	2245
tuča baba	hip hop baba	reperi	milan car
2237	2236	2254	2259

Ukoliko želiš video klip pod rednim brojem 2271 kucaj **VKLI** 2271 i pošalji na **1205**, cena 063/75din+pdv, 064/75din+pdv

muzički hitovi

MEGA HIT

9045 FLAMINGOSI UZMI ILI OSTAVI

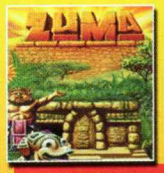
Jelena Karleuša

3877 Tihi ubica

3898 TOŠE-MESEČINA	HIT
3899 TOŠE-NESANICA	
3900 TOŠE-VEŽI ME	
3870 DŽENAN-NIKOME NI REČ	HIT
3871 FANKY G-8 SMRTNI GREH	
9891 SLADJA-MADE IN SERBIA	
3892 SLADJA-SEDMI SPRAT	
3881 KNEZ-MENI SUDJENA	
3880 JOKSIMOVIĆ-MICHELLE	HIT
3879 JOKSIMOVIĆ-LEDJA O LEDJA	
3878 JOKSIMOVIĆ-DEVOJKA	HIT
3869 DJOGANI-NEMA VIŠE CILE MILE	
3864 DINO-KREMEN	
3868 DINO-SUPERMEN	
3887 SAMARDŽIĆ-NEMAM JA	
3888 SAMARDŽIĆ-PREDJI PREKO SVEGA	
3889 SAMARDŽIĆ-SVE JE MOJE TVOJE	
3885 SAMARDŽIĆ-9000	
3886 SAMARDŽIĆ-BEZOBRAZNO ZELENO	
3893 TIJANA-NEĆU	
3866 DINO-NEK PADAJU ĆUSKIJE	
3873 FANKY G-JEL TI ŽAO	
3883 KNEZ-TROŠI NIKO KAO NIKO	
3890 SLADJA-DON PERIGNON	
3894 TIJANA-SVE JE ISTO	
3895 TIJANA-ŽUTA MINUTA	
3896 TOŠE-BOŽE BRANI JE OD ZLA	
3897 TOŠE-IGRE BEZ GRANICA	HIT
3875 KARLEUŠA-MALA	
3876 KARLEUŠA-TESTAMENT	
3877 KARLEUŠA-TIHI UBICA	HIT
3882 KNEZ-OTROV I MED	
3863 DINO-JORGOVANI	
3872 FANKY G-DŽABA	
3862 DINO-GODINAMA	
3884 MILENA-DA I ONA ZNA	
3865 DINO-MJESEČINA	
3867 DINO-SMJEHOM STRAH	
3874 FANKY G-JOŠ ĆU TE VOLETI	
3861 DINO-DANAS SAM OK	
3860 AMADEUS-ČIJA SI NISI	
0444 Rihana-umbrella	HIT
0446 Maroon 5-wake up call	
0403 Timberlake-techology	
0412 Timberlake-give it to me	

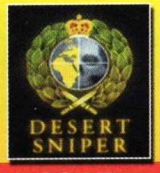
Ukoliko želiš true tone karleuša-tihi ubica pod rednim br. 3877 kucaj **MPI 3877** i pošalji na **1205**
CENA za 063/75 din+pdv, 064/ 90 din+pdv
Ukoliko želiš real audio karleuša-tihi ubica pod rednim br. 3877 kucaj **RTNI 3877** i pošalji na **1205**
CENA za 063/75 din+pdv, 064/ 75 din+pdv

best mobile games

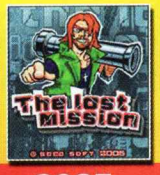


3014

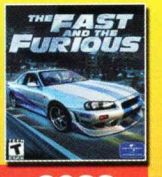
3027



3017

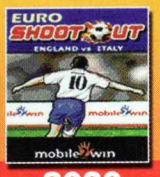


3035



3022

3023



3020

3029

3032

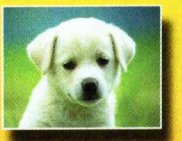
3024

Ukoliko želiš igricu The Fast and The Furios ukucaj **IGRI** 3022 i to pošalji na **1205**
cena za 063/ 50 din+pdv, 064/ 75 din+pdv
i za druge ukucaj **IGRI** šifra igre i šalji na **1205**

mobile wallpapers

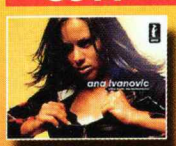
3511

3512



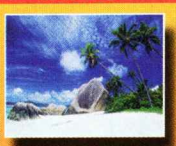
3513

3514



3515

3516



3517

3518

3519

3520

3521

3522

Ukoliko želiš wallpaper pod rednim brojem 3511 kucaj **KSLI** 3511 i pošalji na **1205**, cena 063/50din+pdv, 064/50din+pdv

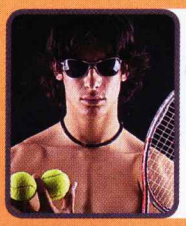
Top-lista video igara

Na osnovu traženosti i popularnosti igara, pred zaključenje decembarskog broja iskristalisalo se da je igra NFS: Undercover, iako ima mnogo nedostataka, izbila na prvo mesto naše top-liste

No. Igra	Platforma	Žanr
1. NfS: Undercover	**PC, PS3, 360, PS2, WII, PSP, NDS**	**vožnja**
2. Tomb Raider: Underworld	PC, PS3, 360, PS2, WII, NDS	akciona avantura
3. Red Alert 3	PC	RTS
4. Fallout 3	PC, PS3, 360	RPG
5. Call of Duty 5	PC, PS3, 360	shooter
6. WoW: Wrath of Lich King	PC	MMORPG
7. Far Cry 2	PC, PS3, 360	shooter
8. Left 4 Dead	PC, PS3, 360	shooter
9. NWN: Storm of Zehir	PC	RPG
10. Dead Space	PC, PS3, 360	shooter

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Ilija Bozoljac poneo sa sobom?



Iako se profesionalno bavi tenisom, Ilija je u javnosti najpoznatiji po svojim romansama sa misicom Kanade i Playboy modelima, ali, kako sam kaže, ima vremena da se posveti i video igrama.

1 International Superstar Soccer (N64)

Ovo je prva igra koja mi pada na pamet, ali baš i nije za pusto ostrvo, zato što je fun igrati je u društvu. Moji drugari i ja baš se zabavljamo uz ovu igru.

2 Tomb Raider: Anniversary (PC)

Zato što je glavni akter igre žena, pa bi to moglo biti veoma zanimljivo za pusto ostrvo :) U svakom slučaju ne bi mi bilo dosadno, sve i da sam sam.

3 Need for Speed: Most Wanted (PC)

Ni ova igra nije baš za pustaru, pošto je igram jedino u društvu. Ali, ako bi se Lara Kroft našla na ostrvu, imao bih sa kim da (se) igram. :)

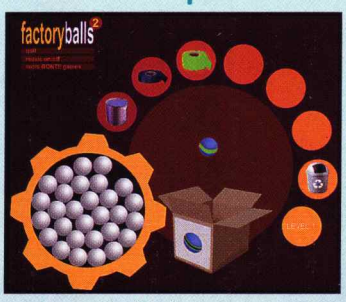
Surftips

Novi ScreenFun sajt

Novi sajt vašeg omiljenog magazina. Da, mislimo na ScreenFun

ScreenFun ne prestaje sa radom. Posle prošlomesečnog sređivanja foruma, na red je došao i glavni sajt magazina koji je ovom prilikom doživeo totalni redizajn. Iako su radovi još u toku, profunkcionisala je velika većina novotarija, pa je sajt sada mnogo pregledniji i brži za pretraživanje. Skoknite na www.screenfun.rs i ostavite komentar kako vam se sviđa novi look.

Fabričke lopte



Izvucite lopticu iz bubnja i odvucite je do alata

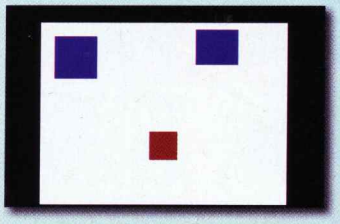
Jedna od najinventivnijih web igara koja nas je "potrefila" pravo u centar zove se Factory Balls 2. U čemu je fora? Imate lopticu koju treba obojiti, ukrasiti ili nabudžiti baš onako kako je poslodavac naručio. Iako u početku zadaci deluju jednostavno, igra se kasnije poprilično zakomplikuje, pa će vam pojesti sve slobodno vreme... što je i cilj.
http://home.scarlet.be/~bbonte/factoryballs2/

Godište mozga

Proverite da li je vaš mozak star kao vaše telo ili možda stariji! Zapamtite položaj brojeva na ekranu i onda kliknite na krugove redom – od najmanjeg broja do najvećeg broja. Na kraju igre kompjuter će vam napisati koliko je star vaš mozak.
http://flashfabrica.com/f_learning/brain/brain.html

Multitasking test

Kliknite na crveni kvadrat i pokušajte što duže da ga pomerate, a da ne dotaknete plave objekte ili crni okvir. Ako uspete da izdržite 18 sekundi, onda ste vrlo dobri. Američki piloti moraju da izdrže najmanje dva minuta!
http://monitor.hr/download/multitaskingtest.html



Svet tema

Ukoliko vam se vaš desktop, tema ili screensaver učine dosadnim, skoknite na sajt ThemeWorld. Sav sadržaj organizovan je putem sekcija, a vas će sigurno najviše interesovati Gaming sekcija koja je i najbogatija. E, da, i sve je džabe!
www.themeworld.com

StumbleUpon

StumbleUpon je web ikonica u vašem browseru (Firefox, IE) koja pomaže ljudima da otkriju stvarno interesantan sadržaj na internetu, koji se uglavnom poklapa sa njihovim interesovanjima. Registrujte se i počnite da stablujete!
www.stumbleupon.com

mobilna zabava bez granica ››› www.mobilaja.com

mobilaja

mt:s telenor vip

3363

0900 22 33 63

ZA SVA VAŠA PITANJA, KOMENTARE I SUGESTIJE
mobilaja CALL CENTAR: **011/35 37 540**
(radno vreme: PONEDELJAK-PETAK, od 9 do 16 časova)

OD SADA !

DOSTUPNO PREKO 060,061,062,063,064 I 065 MREŽE I SA FIKSNE MREŽE PREKO 0900 BROJA! MELODIJE, SLIKE, ANIMACIJE, VIDEO KLIPOVE I JAVA IGRE MOŽETE DA NARUČITE I PUTEM SMS-a!

VIDEO KLIPOVI

HIT!

1206 VESELI REJVER

1208 JONAS BROTHERS

1115 TOKIO HOTEL LIVE

1101 RBD KONCERT

1102 RBD KONCERT

1203 DIZAČ TEGOVA

1106 HIGH SCHOOL - Together

1209 JUTARNJA GIMNASTIKA

VIDEO KLIPOVI: Za video klip pod brojem 1102, otkucajte **K 1102** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate ili naručite preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

SLIKE U BOJI

6610

6697

6577

6534

6481

6658

6676

6435

6601

6669

6542

6649

6690

6657

6691

6677

6592

6613

6695

6498

6563

6631

6584

POKLONITE NEKOME...

Ako želite možete da **poklonite** nekome na svojoj ili na drugoj mreži melodiju ili sliku! Na kraju poruke samo dodajte razmak i broj telefona kome šaljete poklon, na primer, da biste melodiju pod brojem 1234 poslali na NOKIA telefon sa brojem 063/111 222, otkucajte: **MN** (razmak) **1234** (razmak) **063111222**.
Ovo možete da uradite i pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

6549

6688

6526

6594

6696

6678

6666

6190

6428

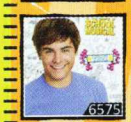
6611

6080

6546

6627

6570


6575

6490

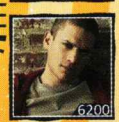
6323

6456

6560

6613

6687


6200

6103

6168

6574

6615

6543

6351

6587

6655

6659

6689

SLIKE U BOJI: Za sliku u boji pod brojem 6543, otkucajte **S 6543** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Slike u boji možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

MP3 I REALNE MELODIJE

2101 Rihanna – Disturbia
1876 The Pussycat Dolls - When I grow up
1881 High School Musical - What time is it
2128 Jonas Brothers - Burning Up
2131 Metallica - The day that never comes
1894 Rebelde - Empenzar desede cero
1897 Rebelde - Fui la nina
1804 Rebelde – Solo quedate en silencio
2129 Katy Perry - I kissed a girl
2102 Tokio Hotel - The Monsoon
2103 Tokio Hotel - Ready, set, go
1873 Maroon 5 - If I never see your face again
2124 Ashanti – Let's do something crazy
2127 Gabriella Cilmi - Sweet about me
2023 Madonna – Give It 2 Me
2226 Enrique Iglesias - Can you hear me
1889 David Guetta - Tomorrow can wait
1886 Bob Sinclar - What A Wonderful World
1823 Timberland ft Nicole - Scream
2076 In Vivo – Narkoman
2112 Milan Stanković - Hajde vodi me sa sobom
2109 Jelena Tomašević - Nema koga
2106 Dušan Svilar - Lelo
2115 Nataša Bekvalac - Dve pilule
2104 Bojan Bjelić - Duh iz bombonjere
2082 Kaya - Lepa a sama
2117 Rada Manojlović - Bolje ona nego ja
2111 Milan Dinčić Dinča - Bubo, bubice

RING TONOVI

6051 Ja sam tako sexi
6049 Možda je nešto važno
6047 Serija - High school
6046 Serija – Lost
6053 Imaš novu poruku
6052 Izgubljeni telefon

MONOFONE, POLIFONE, REALNE I MP3

1757 Rihanna feat. Jay-Z – Umbrella
1726 Red Hot Chili Peppers – Dani California
1715 Akon feat. Eminem – Smack That
1536 Green Day – Boulevard of broken dreams
1714 Akon – I wanna love you
1263 Metalica – St. Anger
1616 Madonna – Sorry
1239 Evanescence – Bring me to life
1560 50 CENT – Candy shop
1296 Survivor – Eye of the Tiger
1394 Maroon 5 – This love
1725 Bob Sinclar – World hold on
1719 Eric Prydz vs Floyd – Proper education
1224 Britney Spears – Toxic
1535 Chemical Brothers – Galvanize
1561 Eminem – Ass like that
1253 James Brown – I feel good
1755 Nelly Furtado – Say it right
1761 In Vivo – Tu Tu Tu*
1764 Seka Aleksić – Kraljica
1763 Boban Rajović – Usne boje vina
1605 Seka Aleksić – Moje prvo neverstvo
1759 Dara Bubamara – Dodirni me
1566 Đani – Sve mi tvoje nedostaje
1691 Aca Lukas – Udari prva
1765 Seka Aleksić – Aspirin
1338 Ceca – Gore od ljubavi
1517 Amadeus – Ona i ja
1242 Film – Kum
1243 Film – Rocky
1459 Film – Terminator
1213 Himna – Crvena Zvezda
1214 Himna – Partizan

MONOFONE MELODIJE: Za melodiju pod brojem 1761, a imate NOKIU ili SAMSUNG, otkucajte **MN 1761**, za SIEMENS otkucajte **MS 1761**, EMS telefon SONY ERICSSON, ALCATEL, MOTOROLA ili PANASONIC otkucajte **ME 1761** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. **POLIFONE MELODIJE:** Za polifonu melodiju pod brojem 1757, otkucajte **P 1757** i pošaljite na **3363**. **REALNE MELODIJE I TONOVI:** Za realnu melodiju pod brojem 1881, otkucajte **A 1881** i pošaljite na **3363**. **MP3 MELODIJE I TONOVI:** Za MP3 ton pod brojem 6051, otkucajte **M 6051** i pošaljite na **3363**. Melodije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**
Melodije sa kodovima koji počinju brojevima 19xx i 20xx, ne podržava model telefona Sony Ericsson SE T610.

ANIMACIJE

ANIMACIJE: Za animaciju pod brojem 7021, otkucajte **V 7021** i pošaljite na **3363** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Animacije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 63.**

9503

9511

7020

7018

9505

9501

9506

9500

7021

7009

9513

7019

7022

7026

7025

KREIRAJTE SOPSTVENI LOGO!

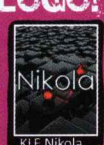
VELIKE SLIKE!

KLA Miljana

KLB Marko

KLC Mladen

KLD Bojana



KLE Nikola

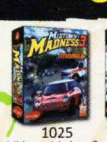
KLH Ivana

Ukoliko želite sopstveni logo u boji otkucajte **KL# željeni tekst** i pošaljite na **3363**. Znak **#** treba da zamenite slovom koji odgovara željenom stilu (na primer **KLH**). Primeri dostupnih stilova i principa naručivanja su gore prikazani.

JAVA IGRE

HIT!

1046 Rambo® on Fire



1025 Midtown Madness®

1026 Terminator™

1034 Age of Empires®II

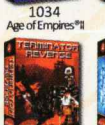
1035 Asterix®

1047 Asterix®-Vikings

1048 Battlestar Galactica

1050 Flitzer

1049 Football Fans 2006



1057 Terminator™ Revenge

1058 Penguin Fever

1061 Fried Chicken

1062 Line Rider

HIT!

1056 Age of Empires® II Deluxe

JAVA IGRE: Ukoliko želite igru pod brojem 1046 (Rambo® On Fire), otkucajte **J 1046** i pošaljite na **3363**. JAVA igre možete da naručite i pozivanjem broja **0900/22 33 63**. Spisak podržanih telefona možete pronaći na web adresi **www.mobilaja.com**

CENE: Cene sadržaja preko svih mreža su: monofone melodije i crno-bele slike 35 din.+PDV, polifone melodije, slike u boji i animacije 60 din.+PDV, realne i mp3 melodije 90 din.+PDV, video klipovi 75 din.+PDV, JAVA igre 150 din.+PDV (samo za mts mrežu). Cena preko fiksne mreže je 50 din.+PDV/min. **NAPOMENA:** U zavisnosti od proizvođača i/ili modela mobilnog telefona, može se dogoditi da pojedini servisi ne rade ili ne rade u celosti. U tim slučajevima **mobilaja** neće biti odgovorna. Za preuzimanje polifonih melodija, slika u boji, animacija i JAVA igara potrebno je da imate aktiviran i ispravno podešen GPRS na svom mobilnom telefonu. GPRS možete da aktivirate pozivanjem CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) i 9863 (063 mreža). **POLIFONE MELODIJE I SLIKE U BOJI:** Nokia 3100, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 3200, 6220, 7200, 3300, 3650, 6600, 6620, 6230, 7600, 7650, 7610, N-Gage, Siemens SX1, ST55, ST60, A60, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, C65, CX65, M65, S65, SL65, Sony Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600, Z1010, K500i, F500i, K700i, S700i, P800, P900, Samsung X100, C100, X600, E700, E710, E715, E800, Motorola V300, V400, V500, V600, T720 Alcatel OT531, OT535, OT735, Sagem myV-55, myV-65, myV-75, myX5-2, myX-7, Sharp TQ-GX10, TQ-GX15,TQ-GX20, TQ-GX30... **REALNE I MP3 MELODIJE:** Svi telefoni sa mogućnošću reprodukcije AMR odnosno MP3 formata. **VIDEO KLIPOVI:** Telefoni sa mogućnošću reprodukcije 3GP formata i dovoljnom količinom slobodne memorije.

IGRAČKI HOROSKOP

Jarac (21.12 – 19.1.)

Jarac će ovog meseca oštriti rogove protiv svoje omiljene heroine – Lare Kroft

Uđite Lari u prvu kuću

Na službenom putu ne prestajete da razmišljate o jarac-mo-untu kojeg ste izgubili na rollu posle Brewfest bossa u igri World of Warcraft. Nećete dobiti povišicu koju ste očekivali. Što se tiče ljubavnog života, Pluton je u sazvežđu Koze što obećava uzbuđenja na novogodišnjoj žurci. Jedna Lavica vas već duže vreme posmatra. Priđite joj ali čuvajte vrat! Zdrav-lje: Jarče, jarane, okani se marihuane zarad teretane!

ScreenFunShot

Ljubav na afrički način. (FarCry 2, Boki)

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

BRAVO SCREENFUN No. 44 – 12/08 • Po licenci: HEINRICH BAUER ZEITSCHRIFTEN VERLAG KG Charles-de-Gaulle-Straße 8, D-81737 München

Osnivač-izdavač: NID "Color Media International" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: bravoscreenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut, Stojan Karamatijević, Vladimir Dolapčev

PRODUKCIONI TIM
Šef produkcije: Aleksandra Prusina (aleksandra.prusina@color.rs)
Art direktor: Aleksandar Ružičić (aleksandar.ruzicic@color.rs)
Redaktor: Dragana Prodanović (dragana.prodanovic@color.rs)

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Igor Pejović (igor.pejovic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Ištvan Dević (istvan.devic@color.rs)
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)
Nataša Nikolić (natasa.nikolic@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 360 din., godišnja 720 din.
Telefon: 021/641-44-01, e-mail: pretplata@color.rs

COLOR MEDIA INTERNATIONAL
Direktor: Milan Šobot (milan.sobot@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Direktor produkcije: Bojan Vulin (bojan.vulin@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Direktor promocija: Dražen Ćurčić (drazen.curcic.@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)
PR asistent: Jovana Manojlović (jovana.manojlovic@color.rs)
Grafički dizajner: Nataša Dragišić (natasa.dragisic@color.rs)

"Color Media International" je članica:
COLOR PRESS GROUP

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Maćešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
Beograd
Adresa marketinga: Ljubostinjska 2
Tel. 011/3-810-810, Fax: 011/3-810-888

COLOR PRINT
Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

dp distri press
DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa:Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
681.32 : 794
BRAVO screen fun / urednik Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Color Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 081/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

MAKEDONIJA
Uvoznik i distributer: "Svet Press" dooel
Adresa: Debarca 3, 10000 Skoplje
Direktor: Kolja Miladinov
Tel./fax: 02/322-30-64
e mail: svet@colormedia.com.mk

Kompanija COLOR PRESS GROUP i redakcija Bravo ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Bravo ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija Bravo ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GROUP izdaje magazine: Lepota i zdravlje, CKM, JOY, Moja kosa, Svet, Bravo, Bravo Girl, Moja beba, Brava Casa, Alan Ford, FHM, Beauty Expert, Moje Dete, Hello, TV novele, Astro, Lekovito bilje, Sfinga, Skandi svet, Moja tajna, Moja romansa, Junior i mnoge druge

COLOR PRESS GROUP je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

Osvojite Sony PS2

GMC-YU (**www.gmc-yu.co.yu**), poklanja vam Sony PlayStation 2 konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks **sfun ps2**.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ps2 a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Odgovor na pitanje iz prošlog broja:
a (FarCry 2) **Bojana Popov, Beograd (065876xxxx)**

Izbacite uljeza:

a) Naruto
b) Paja Patak
c) DBZ

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

Generalni distributer: videotop multimedia info@videotop.si

Prodaja: GMC www.gmc-yu.co.yu, Telefon: 021/4722-992

Specijalna akcija 22.12. - 13.01.2009. • Kupite za druge poklon u GameSu, dobijate poklon i vi!

ULTIMATE GAMING!!!
Mouse Logitech G5
+ Keyboard Logitech G15
total: 8999 din.

26.499 din. + 4.999 din. +

Nintendo Wii Fit 9.999 din.

Wii Music je kompatibilan sa Wii Fit balance board-om

Nintendo Wii + Wii Music + poklon: Wii igra*

*Svaki kupac dobija poklon igru iz grupe igara namenski odvojenih za ovu akciju. Akcija se ne odnosi na sve igre u ponudi.

Playstation konzola + poklon igra

Kupovinom bilo koje Playstation konzole dobijate na poklon i igru* za tu konzolu. Akcija obuhvata i konzole koje dolaze u paketu sa dodatnim igrama, gde dobijate dodatnu igru uz kupljeni paket.

*Svaki kupac dobija poklon igru iz grupe igara namenski odvojenih za ovu akciju. Akcija se ne odnosi na sve igre u ponudi.

AKCIJE U DECEMBRU

gameS

AKCIJE U DECEMBRU

GameS d.o.o.
Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd
Dečanska 12,
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar",
Bul. Mihajla Pupina 1,
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.yu

DeltaCity

GameS Delta City
Jurija Gagarina 16,
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.yu

NINTENDO DS. Wii PC XBOX 360

PlayStation.2 PSP PLAYSTATION 3

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS.™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family, Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony